Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

09/20 · Ausgabe 281 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN N-ZONE.DE

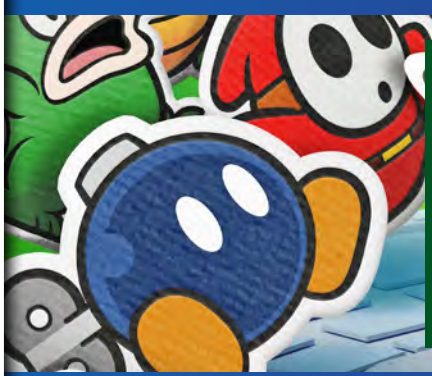
4 194373 904907 09

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

MARIO HEUTE

PAPER MARIO THE ORIGAMI KING

Auf zehn Seiten: riesiger Test + exklusives Interview!
Zurück zu alten Stärken oder so modern wie noch nie?



MARIO DAMALS

SUPER MARIO 64

Auf acht Seiten: So bedeutsam war der Meilenstein der Spielegeschichte wirklich – spannende Retro-Analyse!

AUSSERDEM IM HEFT: GROSSE INDIE-VORSCHAUSTRECKE UND SPANNENDE TESTS, UNTER ANDEREM ZU DEADLY PREMONITION 2, CRYSIS REMASTERED, FAIRY TAIL UND VIELES MEHR!

MINI-ABO MAXI-VORTEILE!

JETZT **3x N-ZONE TESTEN** UND VOLL ABRÄUMEN!

NUR 9,90 EUR!

- **3 AUSGABEN** DRUCK-FRISCH **FREI HAUS!**
- ÜBER **33% GÜNSTIGER** GEGENÜBER EINZELKAUF
- INKLUSIVE **5-EUR-** amazon.de **-GUTSCHEIN!**

WWW.N-ZONE.DE/MINIABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEINE RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Nintendo hat viele starke Marken und viele bekannte Helden. Aber keiner davon kann auch nur ansatzweise mit dem schnauzbärtigen Klempner Mario mithalten. Wir finden: Diesem Urgestein der Videospielwelt kann man schon mal ein Doppel-Cover widmen! Einerseits testen wir in dieser Ausgabe ausführlich Paper Mario: The Origami King mit dem Nintendo-Star in der Hauptrolle – Interview mit dem Entwicklerteam inklusive –, andererseits schwelgen wir in den Erinnerungen an DAS Spiel der Nintendo-64-Ära: Super Mario 64. In unserem Retro-Special geht es aber nicht nur um die Nostalgiegefühle und Erinnerungen, nein, wir gehen dieses Mal etwas analytischer an die Sache ran. Denn natürlich hatten wir schon früher Beiträge zu diesem Meilenstein der Spielegeschichte. Wir hoffen, dass ihr aus der Retrospektive etwas Neues mitnehmt und Super Mario 64 vielleicht danach mit anderen Augen seht! Aber jetzt erstmal genug zum Thema Mario! Jedenfalls für die nächsten paar Seiten.

Was hat sich sonst so im letzten Monat bei Nintendo getan? Erschreckend wenig: Wir wiederholen uns ungerne, aber nach wie vor warten wir auf eine große Neuankündigung, oder wenigstens überhaupt eine ausführliche Direct, aber wir haben die Dürre bei Nintendo genutzt, um uns auf anderen, momentan grüneren Wiesen umzusehen. Pralle acht Seiten haben wir gefüllt mit vielversprechenden Indie-Spielen, quer durch alle Genres und Nischen hindurch. Vielleicht ist darunter ein Geheimtipp, auf den ihr euch abseits großer AAA-Produktionen freut und der euch in den kommenden Monaten an die Switch fesseln wird. Ebenfalls im Vorschaubereich werfen wir einen Blick auf das Musikspiel Avicii Invector: Encore Edition und auf die Neuauflage Final Fantasy Crystal Chronicles: Remastered Edition.

Der Platz hier auf dieser Seite schwindet, aber im Testbereich haben wir viel Raum für ausführliche Reviews, unter anderem zum Exklusiv-Abenteuer Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise sowie zu Tower of Time, Rock of Ages 3, Fairy Tail, Crysis Remastered und noch vielem mehr!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 09/2020

Ciao, liebe Praktikanten!
Wieder wird es Zeit, Abschied zu nehmen. Moritz und Aleksandar haben noch vor der Drucklegung dieser Ausgabe ihre Siebensachen gepackt und sind weitergezogen – vielen Dank für euren Einsatz und natürlich alles Gute auf dem weiteren Weg!

Mägen aus Stahl
Zwei Mitarbeiter dieser Ausgabe, die anonym bleiben möchten, machten den Fehler, an sehr heißen Tagen bei nicht ganz vertrauenswürdigen Lieferdiensten Essen zu bestellen. Unsere schwarze Liste gibt es auf Anfrage.

Fleißpreis der Ausgabe
Der Preis geht an Judith, den riesigen Test zu Fairy Tail mussten wir für das Heft kürzen! Lest ihn ganz auf www.pcgames.de!

HEFTINHALT 09/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Gacha-Games: Der große Report rund um das Phänomen 14

VORSCHAU

Außergewöhnliche Indies für die Switch 18

Final Fantasy Crystal Chronicles: Remastered Edition 26

Avicii Invector: Encore Edition 30

Termine 32

TEST

Team & Meinungsmache 34

Paper Mario: The Origami King 36

Paper Mario: The Origami King – Exklusives Interview 44

Tower of Time 46

Story of Seasons: Friends of Mineral Town 50

Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise 52

Catherine: Full Body 54

Crysis Remastered 56

Void Terrarium 60

Rock of Ages 3: Make & Break 62

Carrion 64

Duke Nukem 20th Anniversary World Tour 66

Fairy Tail 68

Topspiele 70

SERVICE

Animal Crossing: New Horizons – So findet ihr alle Meerestiere 74

RETRO

Super Mario 64 76

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

36 | TEST | PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

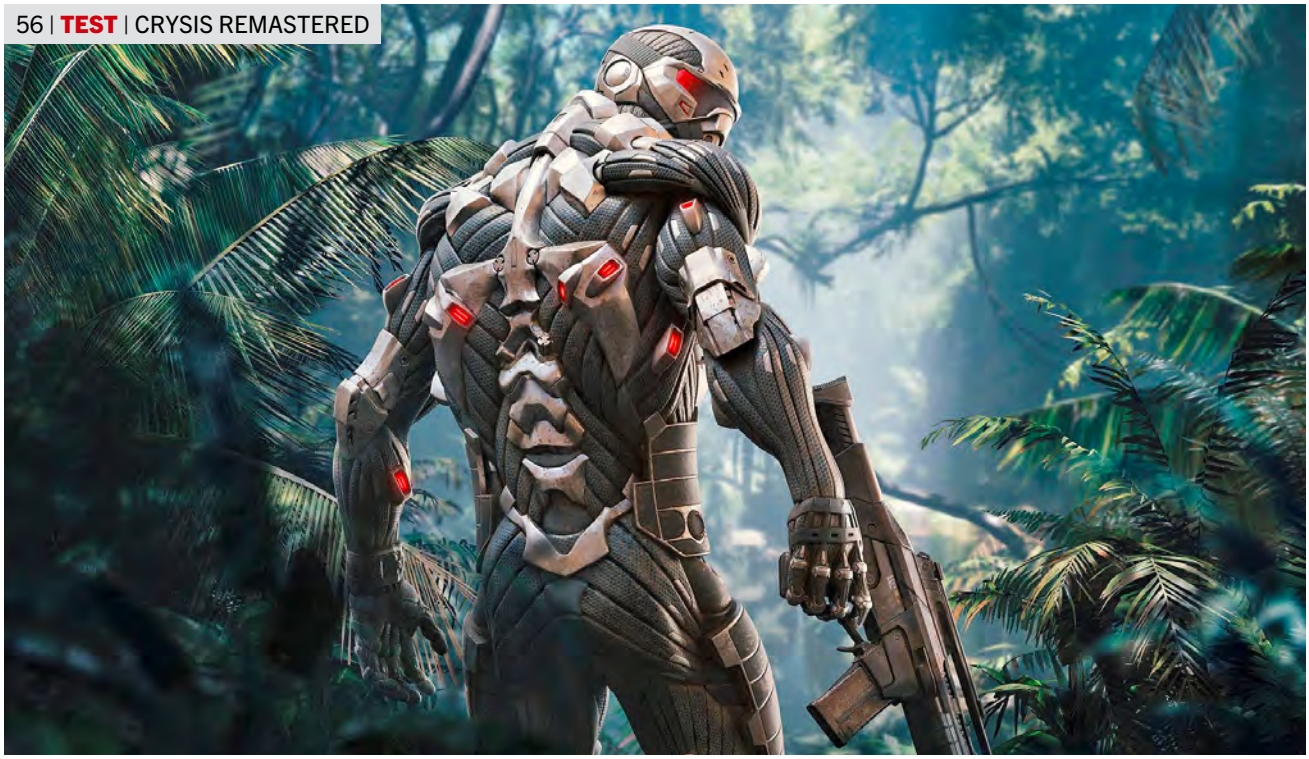
30 | VORSCHAU | AVICII INVECTOR: ENCORE EDITION

26 | VORSCHAU | FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: REMASTERED EDITION

14 | MAGAZIN | GACHA-GAMES-REPORT

54 | TEST | CATHERINE: FULL BODY

56 | TEST | CRYSIS REMASTERED



Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

DIRECT MINI

NEUIGKEITEN AUS DEM PARTNER-SHOWCASE

In einer kurzen Direct-Präsentation hat Nintendo einige Spiele von Drittentwicklern für die Switch vorgestellt. Inklusive Neuankündigungen!

Eine "richtige", „große" oder auch „klassische" Direct bleibt Nintendo bis zur Druckabgabe dieser N-ZONE-Ausgabe zwar weiter schuldig. Die letzte Präsentation dieser Art lief bereits Anfang September 2019. Dafür aber sendet Nintendo schon das ganze Jahr verstärkt Livestreams, veröffentlicht kleinere Ankündigungsvideos und seit März auch Nintendo Direct Minis. Ging es vor ein paar Monaten noch um – dem Mini-Format zum Trotz – recht viele Games, wurden in der jüngsten Direct lediglich fünf Spiele gezeigt. Darunter kein einziges von Nintendo selbst, denn die Juli-Präsentation lief unter dem Titel „Partner-Showcase". Sinn und Zweck ist es also, neue Spiele von Drittentwicklern ins Rampenlicht zu rücken. Den Auftakt machte im rund achtminütigen Video ein DLC zu Cadence of Hyrule – Crypt of the Necrodancer Featuring The Legend of Zelda, bestehend aus drei nach und nach erscheinenden DLC-Packs, die auch als Season Pass erhältlich sind. Durch die kostenpflichtigen Erweiterungen werden dem Rhythmusspiel neue Inhalte verschiedenster Art hinzugefügt. Außerdem erscheint das Game am 23. Oktober 2020 auch als physische Retailversion im Handel, die neben dem Hauptspiel auch alle DLC-Erweiterungen beinhaltet. Anschließend zeigte Nintendo das bereits seit letztem Jahr angekündigte Rogue Company, einen Online-Shooter. Das Spiel erschien noch am selben Tag der Mini-Direct und unterstützt Crossplattform-Spielen sowie die Bewegungssteuerung der Joy-Cons beziehungsweise des Pro Controllers. Als drittes kam WWE 2K Battlegrounds dran. Das Wrestling-Spiel erscheint am 18. September 2020 für die Switch (und andere Plattformen). Zum Abschluss gab es eine Neuankündigung und eine Gameplay-Enthüllung. Das Rollenspiel Shin Megami Tensei 3 Nocturne erscheint als HD-Remaster im Frühjahr 2021 für Nintendos Hybridkonsole, das vor mehreren Jahren angekündigte Shin Megami Tensei 5 wird im Jahr 2021 veröffentlicht. In einer Pressemitteilung wies Nintendo zudem darauf hin, dass im Laufe des Jahres noch weitere Mini-Directs gezeigt werden sollen, die als „Partner-Showcase" gebrandet sind und entsprechend die Spiele von Drittentwicklern vorstellen, aber nicht Nintendos eigene Games.

NEUES SWITCH-SPIEL VORGESTELLT

Im Rahmen eines Livestreams hat Nintendo einen Lizenztitel für die Switch angekündigt.

Im Rahmen eines Livestreams hat Nintendo ein neues Spiel für die Switch angekündigt. Zwar ging es bei der Übertragung im Juli primär um Paper Mario: The Origami King, das in der Zwischenzeit bereits erschienen ist (unseren großen Test findet ihr in dieser N-ZONE-Ausgabe!), doch auch der Neuankündigung wurde Platz eingeräumt. Schon im Vorfeld verriet Nintendo auf Twitter, dass es sich um ein Spiel des US-Entwicklers WayForward handelt, das Studio zeichnet beispielsweise für die Shantae-Serie verantwortlich. Diesmal aber geht es um eine für den Entwickler neue Marke. Vorgestellt wurde Bakugan: Champions of Vestroia. Das Action-Rollenspiele erscheint exklusiv für die Switch, der Release ist für Dienstag, den 03. November 2020 geplant. Wie schon der Titel verrät, handelt es sich um eine spielerische Adaption der gleichnamigen Anime-Serie nebst Spielzeug-Franchise. Bei der Geschichte wird aber auf Eigenständigkeit gesetzt, die Handlung ist also neu und war noch nicht in der Serie zu sehen. Vertrieben wird das Spiel von Warner Bros. Interactive. In Bakugan: Champions of Vestroia erstellt ihr aus einer großen Auswahl euer eigenes Team aus den sogenannten Bakugans, durch Kämpfen levelt ihr eure Figuren hoch, wodurch sie stärker werden. Der Entwickler WayForward verspricht eine offene Spielwelt, die zum Erkunden einlädt, über hundert verschiedene Quests und neben dem klassischen Singleplayer-Modus auch Online-Multiplayer. Neben der Standardversion soll es auch eine Deluxe Edition geben, die mit einigen Goodies aufwartet.

SHUNTARO SAGT SORRY

Der Nintendo-Präsident entschuldigt sich für die fortdauernden Joy-Con-Probleme.

Bereits im März 2017 wurde das Problem des Joy-Con-Drift erstmals online von betroffenen Usern berichtet. Schuld daran ist ein technischer Defekt, der in erster Linie die linken Modelle der Joy-Cons betrifft. Bisher versuchte Nintendo, dem Thema nicht allzu viel Aufmerksamkeit zu schenken. Schon vor einiger Zeit begann allerdings in den USA eine Sammelklage aufgrund dieser Problematik, die derzeit noch läuft. Trotzdem äußerte sich Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa bei einem Finanzmeeting kürzlich zum Thema und entschuldigte sich bei den Spielern und Kunden für die Unannehmlichkeiten. Man versuche bei Nintendo immer, die Produkte zu verbessern, so Furukawa. Mehr wolle er dazu aber nicht sagen aufgrund der noch laufenden Sammelklage in den USA.

N-ZONE-STECKBRIEF #60

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Larry Koopa

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Bros. 3 (1988)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
New Super Mario Bros. U (2012)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Larry ist nicht nur der jüngste der Koopaling, er ist auch sehr klein. Lediglich Lemmy ist noch winziger, die anderen vier Schergen sind größer.

KURZBIOGRAFIE:
Larry Koopa ist der jüngste der sieben Koopalinge, die auch als Bowsers Schergen bekannt sind. Erstmals trat er im Jahr 1988 in Super Mario Bros. 3 auf. Im NES-Spiel ist er der erste Koopaling, auf den Mario im Spielverlauf trifft. In Super Mario World für das SNES war er dann 1990 erneut vertreten, diesmal allerdings in der letzten Welt des Spiels. Es folgte 1994 eine Rolle bei Hotel Mario, danach war es einige Jahre ruhig um Larry. Erst 2003, und somit fast zehn Jahre später, war er wieder Teil eines Spiels, nämlich Mario & Luigi: Superstar Saga. Seitdem folgten wieder vermehrt Auftritte, unter anderem in New Super Mario Bros. 2, New Super Mario Bros. U und Mario Kart 8 (Deluxe).

TRIVIA:
Larry Koopa liebt es, Tennis zu spielen. Er verwendet dabei einen grünen Schläger mit Stacheln. Offensichtlich ist Larry auch musikalisch: Auf der Strecke „Disco Droom“ in Mario Kart 8 kann man ihn als DJ in Aktion sehen.

NEUE AMIIBO-FIGUREN

Der Held und der Joker haben nun ein Releasedatum.

In einem Livestream Ende Juni, bei dem Serienschöpfer Masahiro Sakurai die neue DLC-Kämpferin Min Min aus ARMS für das Prügelspiel Super Smash Bros. Ultimate vorstellte, wurden zum Schluss auch zwei neue Amiibo-Figuren erstmals gezeigt und für später im Jahr angekündigt. Dabei handelt es sich um den Helden aus Dragon Quest sowie Joker aus Persona 5, die beide in der Vergangenheit bereits als kostenpflichtige zusätzliche DLC-Kämpfer für Super Smash Bros. Ultimate erschienen sind. Auf Twitter kündigte Nintendo nun ganz offiziell das Releasedatum der zwei neuen Figuren an. Am Freitag, 25. September 2020, erscheinen sowohl Joker- als auch Helden-Amiibo im Handel.

WARUM DAS NES AUF EINEM SCHAL BASIERT

Einer der Ingenieure der Konsole gewährt spannende Einblicke in die Vergangenheit.

Nintendos Geschichte ist bekanntermaßen lang. Erst in den 1970er-Jahren wandte sich die Firma Videospielen zu, der Durchbruch gelang in den 80ern mit der ersten Heimkonsole, dem Nintendo Entertainment System, kurz NES. Masayuki Uemura ist einer der Ingenieure der Konsole und gewährte kürzlich in einem Interview spannende Einblicke in diese Zeit. Die Arbeit am NES begann laut Uemura im Jahr 1981. Zum japanischen Design des NES gibt es eine Anekdote, die im Interview verraten wird. Das Famicom unterscheidet sich äußerlich deutlich von der Version der Konsole für die restliche Welt, inklusive Europa und Deutschland. Tatsächlich, so Uemura, wurde der Formfaktor aus Kostengründen gewählt, während die Farbe auf einem Schal basiert, den Nintendo-Chef Yamauchi sehr gerne mochte.

NES AUS LEGO ERSCHIENEN!

Nintendos legendäre Heimkonsole gibt es jetzt auch aus Plastik-Klötzchen zum Selbstbauen.

Schon vor einiger Zeit kündigte Nintendo eine Zusammenarbeit mit Lego an. Die Früchte dieser Kooperation sind bekanntermaßen eine ganze Reihe von interaktiven Super-Mario-Legosets. Wir berichteten in der N-ZONE bereits in der Vergangenheit. Kurz vor dem Release der Legosets am 01. August 2020 kündigte Nintendo dann ein weiteres Lego-Produkt an: Ein Nintendo Entertainment System, kurz NES, aus den bekannten Klötzchen!

Das Bauset beinhaltet neben der Konsole auch einen Controller mitsamt Kabel und Stecker sowie einen kleinen Retro-Röhrenfernseher, auf dem eine Szene aus Super Mario Bros. läuft, die per seitlicher Kurbel bewegt werden kann. Zudem ist eine Cartdridge von Super Mario Bros. aus Legosteinen im Set enthalten. Per sogenanntem Action-Baustein kann das Lego-NES auch mit der Mario-Figur aus dem Starterset der Mario-Legoserie benutzt werden und eröffnet dadurch interaktive Möglichkeiten. Das Lego-NES ist zusammen mit den Mario-Sets am 01. August 2020 erschienen. Die Klötzchen-Konsole ist derzeit ausschließlich in Lego-Stores sowie im Online-Shop von Lego erhältlich. Ab 2021 soll sie dann auch bei normalen Händlern verkauft werden. Der Preis liegt bei rund 230 Euro, wobei das Set aufgrund der aktuellen Mehrwertsteuersenkung in Deutschland derzeit für knapp sechs Euro weniger erhältlich ist.

ERFOLG DER SWITCH UND HYBRIDFAKTOR

Nintendo hat sich dazu geäußert, was man von einem Switch-Nachfolger erwarten kann.

Die Switch ist ein riesiger Erfolg für Nintendo, das ist bekannt. Allmählich stellt sich aber die Frage, was eigentlich als nächstes kommt. Über diese und ähnliche Themen sprach Nintendo kürzlich in Person von Präsident Shuntaro Furukawa und weiteren Mitarbeitern bei einem Meeting mit Aktionären. "Unsere aktuelle Konsole, die Nintendo Switch, befindet sich mittlerweile im vierten Jahr seit dem Launch, aber nimmt weiter an Fahrt auf. Wir vermuten dahinter zwei Gründe. Einerseits bieten wir zwei verschiedene Konsolenmodelle mit unterschiedlichen Eigenschaften an. Andererseits können wir alle unsere Entwicklungsressourcen auf eine Plattform konzentrieren. Daher wollen wir den Lebenszyklus so lange wie möglich gestalten.", so Furukawa beim Meeting. Ergo dürfte bis zu einem Switch-Nachfolger noch einige Zeit ins Land ziehen. Hinsichtlich des Hybridfaktors äußerte sich Ko Shiota, Senior Executive Officer bei Nintendo: "Neben der reinen Leistung spielt bei der Entwicklung neuer Spieleplattformen für Nintendo vor allem eine wichtige Rolle, wie man am besten und spaßigsten damit spielen kann. Im Gegensatz zu früheren Konsolen ist ein großer Vorteil der Switch, sowohl am TV als auch auf der Konsole selbst spielen zu können. Dadurch ergeben sich für Kunden neue Möglichkeiten. Diese Erfahrungen werden bei der Entwicklung zukünftiger Konsolen sehr wichtig für uns sein." Das bedeutet also, gerade der Hybridfaktor der Switch ist ein äußerst wichtiger Faktor für den Erfolg der Konsole. Es ist also durchaus davon auszugehen, dass auch die nächste Nintendo-Konsole auf dieses Feature setzt.

RETRO
HEUERT VETERAN AN

Retro Studios hat sich einen weiteren Branchenveteranen für die Entwicklung von Metroid Prime 4 geschnappt.

Schon seit geraumer Zeit ist Metroid Prime 4 für die Switch in Entwicklung. Seitdem Retro Studios die Arbeit von einem unbekannten Team übernommen hat, gibt es immer wieder Schlagzeilen, weil das Studio viele Branchenveteranen für das Switch-Spiel anheuert. Der jüngste Neuzugang ist Bharathwaj „Bat" Nandakumar, der bereits seit April 2020 bei Retro als Lead Engineer am Spiel arbeitet – das wurde nun kürzlich bekannt. Zuletzt war er in derselben Position bei Call of Duty: Black Ops 4 tätig. In rund zehn Jahren bei Activision hat Nandakumar an sämtlichen Ablegern der Black-Ops-Reihe mitgewirkt. Bekannt ist der Entwickler vor allem für den Theatermodus im ersten Black Ops, ein Replay-Feature, das für die Spielereihe damals ganz neu war.

MARIO-SPIELE
ZUM JUBILÄUM

Hasbro hat spezielle Mario-Versionen von Monopoly und Jenga veröffentlicht.

Super Mario feiert dieses Jahr 35. Geburtstag. Pünktlich zum Jubiläum hat nicht nur Nintendo kürzlich zusammen mit Lego mehrere interaktive Mario-Sets sowie ein Klötzchen-NES veröffentlicht. Auch der US-amerikanische Spielwarenproduzent Hasbro steigt mit ein und hat zwei neue Mario-Produkte auf den Markt gebracht, und zwar – wie auch die Legosets – am 01. August 2020. Dabei handelt es sich um Mario-Versionen von Monopoly und Jenga. Ersteres hört (im Englischen) auf den Namen "Super Mario Celebration Edition" und wird bei Amazon USA für rund 30 US-Dollar verkauft. Beim Geschicklichkeitsspiel Jenga geht es in der Mario-Version darum, einen kleinen Turm so weit wie möglich zu erklimmen.

IWATA-BUCH ERSCHEINT AUF ENGLISCH

In Japan bereits erhältlich, bald auch in Nordamerika: Das Buch über Satoru Iwata

Bereits vor rund fünf Jahren verstarb Satoru Iwata. Zeit seines Lebens war Iwata Programmierer, Manager und zuletzt Präsident bei Nintendo. Damit bekleidete er als gerade einmal vierte Person in der langen Nintendo-Historie diese Position. Bis heute ist er vielen Nintendo-Fans, Gamer im Allgemeinen und vor allem auch Kolleginnen und Kollegen in der Branche sehr positiv im Gedächtnis geblieben. Vor einiger Zeit erschien in Japan bereits ein Buch über Satoru Iwata, schon letztes Jahr äußerte sich der Verlag interessiert an Übersetzungen in weitere Sprachen. Auf Twitter gibt es nun Neuigkeiten dazu, "Ask Iwata: Words of Wisdom from Nintendo's Legendary CEO", so der englischsprachige Titel, soll im Frühjahr 2021 physisch und digital auf den nordamerikanischen Markt kommen – eben auf Englisch. Zu einer Veröffentlichung in Europa beziehungsweise Deutschland ist derzeit genauso wenig bekannt wie zu einer Übersetzung in die deutsche Sprache. Ein Import der englischen Variante dürfte aber kein Problem sein.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1381: Kiddy Kong heißt in Japan „Dinky Kong". Andere Namen, die für ihn während der Entwicklung von Donkey Kong Country 3 angedacht waren, lauten „Baby Kong", „DJ", „Bibby Kong" und „Tiny Kong". Tiny Kong wurde letztendlich in Donkey Kong 64 als eigenständige Figur eingeführt.

1382: Timber, der Tiger aus Diddy Kong Racing, war ursprünglich der Titelheld des Spiels, noch bevor Diddy überhaupt etwas mit dem Game zu tun hatte. Außerdem zeigte die Cap von Timber zu N64-Zeiten das Rare-Logo, während im DS-Remake stattdessen das DS-Logo darauf zu sehen ist.

1383: Tief in den Daten von Mario Kart Double Dash!! befinden sich alte Icons zu den Fahrern. Eine interessante Entdeckung: Diddy Kong fehlt hier in der Fahrer-Auswahl, stattdessen befindet sich jedoch Donkey Kong Jr. unter den Rasern!

1384: Diddy Kong ist nicht der beste Freund von Donkey Kong, wie viele häufig vermuten. Offizielle Kommentare auf Nintendo- sowie Rare-Webseiten bezeichnen ihn stattdessen häufig als seinen Neffen.

1385: Donkey Kong Jr. Math für das NES sollte eigentlich der Startschuss für Nintendo-Spiele mit dem „Education Series"-Label werden. Kurioserweise stellt der relativ unbekannte DK-Titel jedoch das einzige Spiel unter dieser Marke dar, da es sich verhältnismäßig miserabel verkaufte.

1386: Möchtet ihr Earthbound nicht alleine bestreiten? Das kultige Rollenspiel rund um Ness und seine seltsamen Freunde besitzt zwar nicht direkt Mehrspieler-Modi, jedoch kann ein zweiter Spieler mit seinem Controller genau dieselben Eingaben tätigen wie Spieler eins. Somit kann man, wenn man denn möchte, den Titel auch mit einem Freund zusammen bestreiten – gewissermaßen.

1387: Earthbound erlebte während der Entwicklungszeit von fünf Jahren zahlreichen Veränderungen. So sollten ursprünglich Reisen quer durch die gesamte Galaxie das Hauptthema der Geschichte darstellen. Diese Idee schien den Entwicklern jedoch zu ausgelutscht und man entschied sich gegen die Thematik.

1388: Laut einer Trophäenbeschreibung aus Super Smash Bros. Brawl zu Lucas hat dieser seinen Ultra-Smash namens „PK Meteorsturm" extra für den Auftritt im Prügelspiel von seiner Teamgefährtin Prinzessin Kumatora erlernt.

1389: Mr. Saturn ist das etwas kuriose Maskottchen der Earthbound- beziehungsweise Mother-Reihe. Das großnasige, körperlose Wesen mit der schicken Schleife auf der spärlichen Haarpracht sollte ursprünglich sogar mal Held eines eigenen Puzzlespiels werden. Abgesehen von frühen Ideen zum Game wurde jedoch nichts daraus.

1390: Was haben Kirby und Ness gemeinsam, abgesehen von ihren Auftritten in der Super-Smash-Bros.-Reihe? Der Sprite des Edelknödels und zudem auch ein paar Soundeffekte aus Kirby's Dream Course befinden sich sowohl im Debug-Menü von Earthbound als auch in manchen Segmenten des Rollenspiels. Das liegt daran, dass beide Spiele im gleichen Zeitraum entwickelt wurden und sich daher einige technische Details teilen.

SO VIEL VERDIENT MAN BEI NINTENDO

Ein neuer Jahresbericht offenbart interessante Zahlen und Fakten zum japanischen Unternehmen.

Alle drei Monate veröffentlicht Nintendo einen aktualisierten Geschäftsbericht mit vielen interessanten Zahlen zum Unternehmenserfolg und weiteren spannenden Einblicken in das Geschäft der Firma. Gehälter einzelner Mitarbeiter sind dort allerdings nicht zu finden. In einem zusätzlichen Jahresbericht hat Nintendo aber genau die nun doch bekanntgemacht, zusammen mit weiteren interessanten Infos. So wuchs das Unternehmen im vergangenen Jahr von vormals 5.944 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern auf nunmehr aktuell 6.200. Davon sind allein 870 Menschen bei Nintendo of Europe in Frankfurt beschäftigt. Das ist natürlich ordentlich, im Vergleich mit der Konkurrenz bei Sony, Microsoft und Co. allerdings trotzdem recht wenig. Gleiches gilt für die Gehälter der Top-Manager. Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa verdient im Jahr umgerechnet knapp 2,1 Millionen Euro. Freilich eine gigantische Summe, aber ebenfalls geradezu klein gegen die Gehälter anderer Firmenpräsidenten in der Branche, bei denen das Gehalt (wie im Falle von Electronic Arts) auch mal rund 26 Millionen Euro pro Jahr beträgt. Shigeru Miyamoto verdient übrigens circa 1,6 Millionen Euro, Shinya Takahashi kommt auf etwa 1,6 Millionen. Das Durchschnittsgehalt sämtlicher Mitarbeiter bei Nintendo liegt indes bei rund 75.000 Euro, wobei hier eben auch die Millionengehälter der Top-Riege mit inbegriffen sind. Das Durchschnittsalter der Beschäftigten beim japanischen Unternehmen beträgt 39,2 Jahre und im Schnitt arbeiten die Frauen und Männer 13,9 Jahre lang bei Nintendo.

NEUER MODUS
FÜR MARIO KART TOUR

Rennfahrten am Smartphone nun auch im Querformat – dank neuem Update

In den letzten Jahren hat Nintendo eine ganze Reihe von Mobile Games veröffentlicht, unter anderem Mario Kart Tour. Das Spiel erschien bereits vor knapp einem Jahr, wurde in der N-ZONE mit einer 5/10 bewertet und ist das bis dato jüngste Mobilespiel der Japaner. Bis vor kurzem konnte man, Nintendos Mobile-Philosophie der Spielbarkeit mit einer Hand folgend, Mario Kart Tour ausschließlich im Hochkant-Modus zocken. Das hat sich mit einem Update Ende Juli nun aber geändert, denn damit hielt endlich auch der sogenannte Landscape-Modus Einzug, also eine Querformat-Option. Damit einher geht auch eine neue Art der Steuerung, die speziell für diesen Modus gemacht ist und besser im Querformat funktionieren soll.

NEUER SONIC-FILM
IM ANMARSCH

Der nächste Sonic-Streifen hat bereits ein konkretes Veröffentlichungsdatum.

Videospielverfilmungen sind momentan ziemlich angesagt. So hat letztes Jahr beispielsweise der Pikachu-Film gezeigt, wie erfolgreiche diese Streifen sein können. Sogar noch besser lief Anfang des aktuellen Jahres der Sonic-Film mit über 300 Millionen eingespielten US-Dollar. Besonders beeindruckend, führte doch die massive Kritik der Öffentlichkeit nach dem ersten Trailer dazu, dass der Film verschoben und Sonics Design komplett überarbeitet wurde. Ein Nachfolger ist folgerichtig schon länger angekündigt, derzeit befindet sich das Projekt in einem frühen Stadium. Regie und Drehbuch kommen wieder von den gleichen Machern wie beim ersten Film. Und auch ein offizielles Releasedatum hat der zweite Sonic Movie bereits: Am 08. April 2022 soll er in die Kinos kommen.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd

SASCHA | play⁴, PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

GACHA-GAMES

DER GROSSE REPORT RUND UM DAS PHÄNOMEN

Woher kommen Gacha-Games? Wieso sind sie so beliebt? Was sind die Schattenseiten? Wir werfen einen Blick auf ein Thema, das Mobile-Gamer wie kaum ein anderes bewegt.

Um das Phänomen Gacha-Games besser zu verstehen, lohnt zunächst ein kurzer Blick auf die Geräte, mit denen alles anfing. Gemeint sind natürlich die insbesondere in Japan weit verbreiteten Gachapon-Automaten. Erstmals in Serie gegangen im Jahr 1965, finden sich die etwa hüfthohen Maschinen mittlerweile nahezu überall im Land der aufgehenden Sonne. Allein Bandai betreibt etwa 360.000 solcher Automaten, die alle nach dem gleichen Grundprinzip funktionieren: Der Nutzer wirft eine oder mehrere Münzen ein, dreht erwartungsvoll an einem gut sichtbaren Griffrad – und schon plumpst im Gegenzug eine PVC-Kugel samt Plastikspielzeug in ein Ausgabefach.

Den exakten Inhalt der Plastikkugel kann der Nutzer vorab nicht einsehen. Lediglich das übergreifende „Thema“ ist bereits durch die transparente Hülle der Kugeln oder auf Werbetafeln außen am Gerät ersichtlich. Ganz wichtig: Das Spielzeug – häufig Figuren, Schlüsselanhänger oder dekorative Objekte mit Videospiel-, Anime- oder Manga-Bezug – liegt in klar definierten Sets vor. Das soll die Sammelleidenschaft potenzieller Kunden anheizen und sie dazu bewegen, solange zuzuschlagen, bis sie ein Set komplettiert haben.

Vor allem in Japan funktioniert genau dieses Konzept seit mehr als 50 Jahren hervorragend und legte den Grundstein für eine Industrie, die heute 30 Milliarden Yen (ca. 248,5 Millionen Euro) wert ist und pro Jahr ca. 1800 neue Gachapon auf den Markt wirft. 30 bis 40 davon stammen allein von Marktführer Bandai, der bereits weit über 3,4 Milliarden der begehrten Plastikkugeln absetzen konnte. Kurz gesagt: Gachapon-Sammeln gehört zur japanischen Popkultur wie Weißwurst auf ein bayerisches Volksfest. Zudem zieht es sich durch nahezu alle Altersgruppen, was die öffentliche Akzeptanz zusätzlich erhöht

Ins Digitale transformiert

In Anbetracht dieser gigantischen Erfolge wundert es kaum, dass das Gachapon-Thema eines Tages auch in den Videospielsektor überschwappte – zunächst allerdings in einer ganz anderen Form,

Another Eden meets Persona 5: Regelmäßige Cross-Promotions mit anderen Spielemarken sind ein beliebtes Mittel, um die Attraktivität von Titeln mit Gacha-Mechanik aufrechtzuerhalten. (Quelle: Wright Flyer Studios)

Cloud Strife ist in Final Fantasy: Brave Exvius ein sogenannter Rare Summon, also besonders selten. Wer ihn besitzt, hat meist schon einen ganzen Batzen Geld investiert. (Quelle: Square Enix)

als man es heute kennt. In Capcoms NES-Plattformer Mega Man 4 aus dem Jahr 1991 zum Beispiel duelliert sich der agile Held mit einem glupschäugigen, Projektile verschießenden Gachapon-Automaten. Gachapon als Gegner sozusagen.

In Segas Dreamcast-Epos Shenmue (1999) hingegen trifft Protagonist Ryo Hazuki immer wieder auf Gachapon-Automaten, deren Kugeln namhafte Helden aus dem Sega-Universum beinhalten, darunter Sonic sowie diverse Kämpfer aus Virtua Fighter. Nicht unterschlagen wollen wir darüber hinaus das Golf-MMO PangYa von NCSoft aus dem Jahr 2004. Schon damals enthielt es ein Flash-Minispiel, in dem Nutzer Zufallsobjekte unterschiedlicher Seltenheit im Tausch gegen echtes Geld erwerben konnten.

Der Startschuss für das Subgenre der sogenannten Gacha-Games fiel allerdings erst im Jahr 2010. Auf GREE, einer japanischen Social-Networking-Plattform im Stil von Facebook, veröffentlichte Konami ein Spiel namens Dragon Collection. Der kunterbunte Card-Battler kassierte zahlreiche Awards bei japanischen Fachmedien, bot einen Koop-Modus und belohnte mutige Abenteurer in regelmäßigen Abständen mit virtuellen Gacha-Gewinnen, die Gameplay-relevante Artefakte enthielten. Das große Novum damals: Spieler mit knappem Zeitkontingent konnten die Gachas wahlweise auch im Tausch gegen bare Münze erwerben und schneller an Spielkarten gelangen, die ihr Fortkommen begünstigen.

Nippon-Gamer liebten den Ansatz und bescherten Konami unverhoffte Rekordeinnahmen, die wenig später auch viele andere Mobile-Games-Entwickler aufhorchen ließen. Was folgte, war eine Flut an weiteren Titeln nach ähnlichem Muster, die etablierte Mechaniken zwecks Gewinnmaximierung immer weiter verfeinerten. Ins Rampenlicht gerieten dabei vor allem die sogenannte „Complete Gacha"-Mechanik. Die Idee hier: Gelingt es Spielern, ein vollständiges Set an vorab definierten Items durch Gacha-Käufe zu ergattern, schalten sie zur Belohnung einen weiteren, besonders wertvollen Preis frei. Problem: Während die ersten Teile eines Sets meist binnen kurzer Zeit gesammelt werden konnten, brauchte es nicht selten Dutzende, teils sogar Hunderte Versuche, um die restlichen Objekte zu erhalten und somit das Set zu komplettieren.

Obwohl Glücksspiel in Japan einen vergleichsweise guten Ruf genießt, empfanden viele Nutzer die Chancenverteilung bei eben diesem „Kompu Gacha" als unfair und erstatteten Anzeige bei der Verbraucherschutzzentrale CAA. 2010 waren es lediglich fünf Beschwerden, 2011 schon 51. Als 2012 schließlich Berichte von zwei Schülern publik wurden, die einmal 1.500 und einmal 5.000 Dollar in Gacha-Games investiert hatten, zog die Behörde endgültig die Reißleine und erklärte den „Kompu Gacha" für illegal. Die Anbieter hätten die Naivität von Kindern ausgenutzt und eine Praktik etabliert, die dem klassischen Glücksspiel sehr nahekommt, so die Begründung.

„Das war ein riesiger Schock für die gesamte Industrie", resümiert Branchenanalyst Serkan Toto in einem Interview mit der US-Website Medium.com. „Plötzlich wurden Mobile Games im Mainstream als etwas Schlechtes angesehen. Wenn ein Thema in den japanischen Massenmedien erst einmal ins negative Licht gerückt wurde, ist es hart, das wieder geradezubiegen." Doch statt das sinkende Schiff zu verlassen, dauerte es nicht lange, bis die Branche geschlossen reagierte und erste Maßnahmen ergriff. Zum einen wurde noch im Herbst 2012 die Japan Social Games Association (JASGA) ins Leben gerufen, um Social Gaming besser zu kontrollieren, adäquate Spielumgebungen für Jüngere zu schaffen und den Kundenservice zu verbessern. Zum anderen verwendete man viel Zeit und Elan darauf, den lukrativen Kompu Gacha durch neue, raffiniertere Mechaniken zu ersetzen.

Gacha-Mechaniken im Überblick

Ganz vorne mit dabei und vor allem in Japan ein Umsatzbringer ist seither die „Step-Up Gacha"-Mechanik. Hierbei steigt die Chance, seltene Belohnungen zu ergattern, wenn man innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne nacheinander für immer teurer werdende Gachas eine meist kostenpflichtige In-Game-Währung investiert.

Dank Gacha-Mechanik und Kooperationen knackte Puzzle & Dragons als erstes Mobilspiel die Marke von einer Milliarde US-Dollar. Quelle: GungHo

Dragon Ball Z: Dokkan Battle zählt zu den am häufigsten installierten Spielen mit Gacha-Mechanik. Derzeit steuert es zielstrebig auf die Marke von 350 Millionen Downloads zu. Quelle: Bandai Namco

In Capcoms Gotcha Force (2003) sammelt man Gatcha-Figuren und kämpft damit gegen den Galaktischen Imperator. Fragwürdige Mikrotransaktionen gab es damals nicht. Quelle: Moby Games

Granblue Fantasy für iOS und Android ist seit über sechs Jahren in Japan erhältlich und konnte dort mittlerweile (Stand: Ende 2019) über 25 Millionen Downloads generieren. Quelle: Moby Games

Bei Titeln mit „Redraw Gacha"-Mechanik hingegen erhalten Spieler die Möglichkeit, noch einmal zu „ziehen", wenn sie mit ihrer Gacha-Ausbeute nicht zufrieden sind. Oft sogar kostenlos. Großen Anklang findet darüber hinaus der „Box Gacha". Denn dabei erfährt der Spieler bereits im Vorfeld, wie viele Items sich in einem virtuellen Gacha-Behälter befinden und welche Seltenheit diese aufweisen. Durch den Einsatz von In-game-Währung kann der Nutzer auf Wunsch dann Gewinne mit niedriger Seltenheit aus dem Behältnis entfernen und so konsequent seine Chancen steigern, am Ende tatsächlich das wertvollste Objekt zu erhalten.

Nächster im Bunde ist der „Consecutive Gacha". Bei dieser Herangehensweise liegt der Fokus vor allem darauf, zahlungsfreudigen Kunden die Möglichkeit anzubieten, nicht immer nur ein Gacha-Behältnis aus dem virtuellen Gacha-Automaten zu ziehen, sondern mehrere auf einmal. Entscheidet man sich beispielsweise für fünf oder zehn automatisch durchgeführte Gacha-Ziehungen, wird dies obendrein häufig mit Rabatten oder zusätzlichen Geschenken belohnt.

Sämtliche Gacha-Mechaniken im Detail zu erläutern, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Fest steht aber, dass die Anpassungen der Mechanismen dem angeschlagenen Markt in Rekordzeit neues Leben einhauchten. Seien es nun die Rollenspiele Granblue Fantasy (2014), Fate/Grand Order (2015) und Final Fantasy: Brave Exvius (2015), das Match-3-inspirierte Dragon Ball Z: Dokkan Battle (2015) oder die Rhythmus-Spiele The Idolmaster Cinderella Girls: Starlight Stage (2015) und BanG Dream! Girls Band Party! (2017) – erst nach

Dass man durch eine Mikrotransaktion fast so viel Geld ausgeben kann wie für zwei PC-Vollpreisspiele, ist in Titeln mit Gacha-Mechanik weit verbreitet. Marvel Strike Force verlangt für eine „Wagenladung Kraftkerne" satte 109,95 Euro. Quelle: FoxNext Games

Marvel Strike Force (iOS, Android) von FoxNext wird von vielen Mobile-Gamern gerne als Pay2Win-Titel abgestempelt. Dennoch generierte es im ersten Jahr Umsätze von 150 Millionen Dollar. Quelle: FoxNext Games

dem Regulierungsdämpfer legten viele Hersteller den Grundstein für prominente Gacha-Games-Marken. Marken, die bis heute Bestand haben und eine Millionenpublikum um sich scharen – vielfach auch im Westen.

Um mal ein paar Zahlen in den Raum zu werfen: Seit seinem Release Anfang 2015 wurde Dragon Ball Z: Dokkan Battle bereits 300 Millionen Mal heruntergeladen und erzielte einen Umsatz von mehr als zwei Milliarden Dollar. Mehr als doppelt so viel schaffte Fate/Grand Order bis Ende 2019. Eindeutige Spitzenreiter bleiben jedoch das Puzzlespiel Puzzle & Dragons von GungHo Online Entertainment mit insgesamt über 7,7 Milliarden Dollar Umsatz sowie das RPG-lastige Puzzle-Strategiespiel Monster Strike von Mixi mit 8,12 Milliarden Dollar Umsatz. Selbst reguläre Mobile-Games-Schwergewichte wie Clash of Clans von Supercell, Candy Crush Saga von King, Pokémon Go von Niantic oder PUBG Mobile von Tencent Games können da nicht mithalten.

Popularitätsanalyse

Doch warum genau sind die meist in Japan entwickelten Gacha-Games eigentlich so populär? Was verleitet Spieler auf der ganzen Welt dazu, speziell in dieser Art von Spiel so hohe Summen für Mikrotransaktionen auszugeben? Ein wichtiger Grund ist zweifelsohne die niedrige Einstiegshürde. Praktisch alle Toptitel sind Free-2Play, können also ohne Bezahlschranke heruntergeladen und dann direkt gespielt werden. Dazu gesellt sich der starke Anime-Fokus: Ob bei Dragon Ball Z: Dokkan Battle, One Piece Treasure Cruise oder Fate/Grand Order – oft stehen bekannte Anime-Franchises Pate und mobilisieren allein deswegen ein gigantisches Publikum. Zahlreichen Anbietern ist es zudem gelungen, mit viel Herzblut und prominenter Entwicklerunterstützung ganz eigene, faszinierende Spieleuniversen zu etablieren.

Bei Another Eden: The Cat Beyond Time and Space (2017) zum Beispiel zeichnete Masato Kato für Story und Spieldirektion verantwortlich, während Yasunori Mitsuda die Musik beisteuerte – zwei Branchenveteranen, die schon gemeinsam an Rollenspiel-Hits wie Chrono Trigger und Xenogears gearbeitet hatten. Ähnlich verhält es sich mit Granblue Fantasy von Cygames: Während Nobuo Uematsu die Musik lieferte, stammte das Artdesign von Hideo Minaba. Beide kennen sich seit Jahren und werkelten in der Vergangenheit an JRPG-Krachern wie Final Fantasy 10, 11 und 12 sowie an Lost Odyssey. Hinzu kommt das im Kern gelungene Gameplay vieler Top-Titel und der Umstand, dass die Entwickler immer wieder aufsehenerregende Kollaborationen mit anderen bekannten Spielereihen an Land ziehen.

Weitere Erfolgsfaktoren: Geschickt gemachte Gacha-Games bescheren ihren Nutzern vor allem in der Anfangsphase kontinuierlich Erfolgserlebnisse. Erst mit fortschreitender Spieldauer wird das Bewältigen neuer Levels ohne den Einsatz von Gacha-Gewinnen (meist in Form neuer Charaktere) zunehmend beschwerlicher und „Grind"-lastiger. Kommen Gacha-Mechaniken zum Einsatz, greifen außerdem häufig psychologische Strategien, um Mikrotransaktionen zu begünstigen. Gleißende Lichteffekte und pompöse Sounduntermalung beim Öffnen neuer Gachas sind in diesem Genre ebenso fest verankert wie Belohnungen für mindestens einen täglichen Login. Nicht zu vergessen zeitlich strikt begrenzte Events, die mit Hilfe von Gacha-Mechaniken Zugriff auf besonders begehrte, spielbare Charaktere ermöglichen.

Geplünderte Konten, zerrüttete Ehen

Keine Frage, der immense Erfolg von Gacha-Games ist nicht zu bestreiten. Dennoch kamen in den vergangenen Jahren immer häufiger auch die Schattenschatten zum Vorschein. Ganz vorne mit dabei sind die nicht zu leugnenden Suchteffekte, die in Kombination mit dem allgegenwärtigen, Gacha-bedingten Glücksspielaspekt eine teils verheerende Sogwirkung entfesseln können.

So machten beispielsweise im Frühjahr 2016 Berichte von einem japanischen Granblue-Fantasy-Spieler namens „Taste" die Runde, der an einem einzigen Tag 2.276 Versuche startete, um über die spielinterne Gacha-Maschine die Figur Anchira freizuschalten. Die dafür nötigen Ingame-Kristalle kosteten ihn 6.065 Dollar.

Ein Jahr später outete sich ein US-Amerikaner namens „Nothing024" in einem bewegenden, über 2650 Worte langen Reddit-Post und gestand öffentlich, dass der im Laufe mehrerer Monate 15.800 Dollar in Final Fantasy: Brave Exvius versenkt hatte. Seine Frau zeigte sich wie zu erwarten wenig erfreut und stand sogar kurz davor, die Scheidung einzureichen. Die Geständnisse von „Taste" und „Nothing024" sind nur zwei von vielen. Wer aktiv nach Leidensgeschichten sucht, der findet schnell viele teils sehr aufwühlende Schilderungen mit einer Gemeinsamkeit: Nahezu alle Whales – der Fachbegriff für besonders spendierfreudige Spieler – gerieten in eine Suchtspirale, der sie ohne fremde Hilfe oft nur schwierig entfliehen konnten.

Die gute Nachricht für diese Zielgruppe: Seit dem Lootbox-Skandal rund um Star Wars Battlefront 2 im Jahr 2017 fand in mehreren Ländern ein Umdenken statt. Belgien etwa erklärte Lootboxen für illegal und zwang dadurch gleichzeitig auch Hersteller der artverwandten Gacha-Games, ihre Titel entsprechend anzupassen. Wer das nicht konnte oder wollte, musste sich vom Markt zurückziehen. So geschehen unter anderem bei Nintendo, die die ebenfalls mit Gacha-Mechaniken gespickten Free2Play-Spiele Animal Crossing: Pocket Camp und Fire Emblem: Heroes am 27. August 2019 in Belgien offline schalteten. Bandai Namco hingegen wählte einen Zwischenweg und deaktivierte in Dragon Ball Z: Dokkan Battle lediglich den Kauf von Drachensteinen, Summon Tickets sowie allen Item Packs, die diese Objekte enthielten.

Und wie steht ihr zu Gacha-Games? Könnt ihr den viel zitierten Suchtfaktor bestätigen? Wie viel Geld habt ihr bereits in diese Art von Spiel investiert? Was sollte hierzulande getan werden, um Verbraucher noch besser vor den potenziellen Risiken zu schützen? Schreibt uns!

Sönke Siemens & Benedikt Plass-Fleßenkämper

ANZEIGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

www.pcgh.de/community-deals

PCGH

AUSSERGEWÖHNLICHE INDIES FÜR SWITCH

Bahn frei für die Indie-Parade! Wir haben ganz besondere Spiele für die Switch herausgepickt – abseits vom Mainstream, aber vielleicht genau das richtige für euren persönlichen Geschmack!

Große, teure Spieleproduktionen gehen meist auf Nummer sicher. Bewährte Konzepte, am Massenmarkt orientierte Inhalte. Klar, schließlich möchten Publisher und Entwickler das ganze Geld nicht in den Sand setzen! Indie-Spiele hingegen wagen oft Neues, kombinieren ungewöhnliche Elemente oder interpretieren alteingesessene Genres einfach neu. Ein großer Nintendo-Titel steht in der nächsten Zeit – zumindest nach aktuellem Informationsstand – nicht an. Deshalb haben wir für euch eine bunte Mischung aus allerlei vielversprechenden Indie-Games zusammengestellt. Vielleicht ist ja euer ganz persönliches, nächstes Lieblingsspiel darunter?

Katharina Pache

ALWA'S LEGACY

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Elden Pixels
Termin: 4. Quartal 2020

Alwa beerbt Alwa: Die Fortsetzung des 8-Bit-Abenteuers Alwa's Awakening des Studios Elden Pixels ließ sich inspirieren von SNES-Klassikern.

Die kleine Alwa kennen eine Handvoll Spieler vielleicht schon: 2017 erschien mit Alwa's Awakening das erste Spiel von Elden Pixels, das sich noch an der 8-Bit-Ära orientierte. Mit Alwa's Legacy schreitet die Geschichte voran, auch in technischer Hinsicht: Im neuen Werk erstrahlt alles im Stile der guten alten SNES-16-Bit-Zeit. Ihr verkörpert ein weiteres Mal die Heldin Alwa und macht euch auf die Reise, ein gefährliches Fantasy-Reich zu erkunden. Als selbsternanntes modernes Retro-Game kommen euch viele Mechaniken sicher von früher oder anderen Titeln bekannt vor: Die Welt ist im Metroidvania-Stil aufgebaut, ihr erwehrt euch der Feinde mithilfe von Ausrüstung, die ihr verbessern könnt, lüftet Geheimnisse und stellt euch harten Herausforderungen. Auf dem PC ist Alwa's Legacy bereits vor wenigen Wochen erschienen, die Umsetzung für die Switch dauert wie gewöhnlich noch eine Weile. Die Metroidvania-Nische ist, auch auf der Nintendo-Konsole, durch hervorragende (Indie-)Spiele wie Hollow Knight, Dead Cells und Co. bereits mit vielen Highlights besetzt. Alwa's Legacy strahlt zwar nicht ganz so leuchtend wie diese Hochkaräter, wer aber Lust hat auf einen weiteren Titel der bekannt-beliebten Machart, muss sich wahrscheinlich nicht mehr allzu lange gedulden. Alwa's Legacy soll noch dieses Jahr erscheinen, nicht nur für die Switch, sondern auch für die PS4. Diese Ehre wurde dem Vorgänger nicht zuteil – aber Vorkenntnisse sind ohnehin nicht vonnöten.

INMOST

Ein kleines Team aus Litauen kombiniert in ihrem Titel Inmost Puzzle- und Hüpfspielmechaniken mit einer gehörigen Portion Horror.

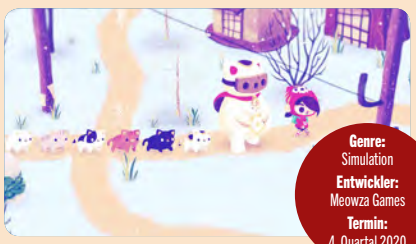
In Inmost erkundet ihr eine zerstörte, trostlose Welt auf der Suche nach Antworten – und zwar wahlweise in der Rolle eines kleinen Mädchens, eines tapferen Ritters oder eines wissbegierigen Wanderers. Die Entwickler empfehlen, ihr etwa drei- bis fünfstündigen Werk am besten alleine während einer stürmischen Nacht zu erleben. Die ersten Eindrücke von Inmost versprechen allerdings, dass der Titel keine externen Atmosphärenverstärker wie Unwetter braucht, um Spieler in den Bann zu ziehen. Im Rahmen des Steam Game Festivals im Juni waren die ersten 30 Minuten bereits spielbar, die Rückmeldungen fielen generell positiv aus. Besonders gut kamen die Optik und die Puzzles an, am Kampfsystem müssen die Entwickler hingegen noch ein bisschen feilen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hidden Layer Games
Termin: 4. Quartal 2020

MINEKO'S NIGHT MARKET

Animal Crossing mit (noch mehr) Katzen: Richtet es euch auf eurer Insel häuslich ein!

Inspiriert wurde Mineko's Night Market von der großen Nintendo-Marke, in Entwicklung war das Indie-Spiel aber schon vor dem Release von Animal Crossing: New Horizons. Euer neues Zuhause im Spiel ist eine Insel voller Katzen. Dort erledigt ihr Jobs, freundet euch mit den Bewohnern an, stellt Gegenstände her und verkauft auf dem Markt eure Erzeugnisse, während ihr dem Geheimnis hinter der Gottheit Abe auf die Spur kommt – die natürlich auch eine Katze ist! Und für den schnellen Spaß zwischendurch warten Minispiele wie Katzenrennen auf euch. Nur: Trotz langer Entwicklungszeit war Mineko's Night Market bislang noch nicht spielbar. Erscheinen soll der Titel aber noch in diesem Jahr.



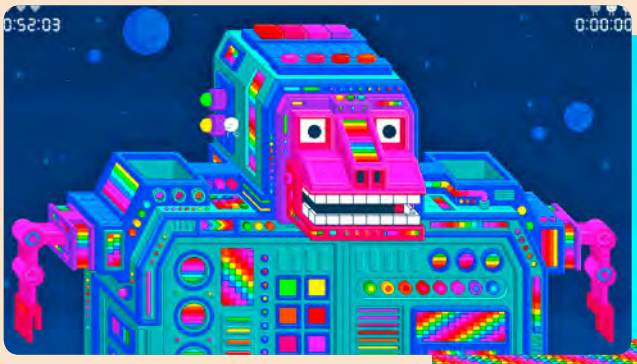
Genre: Simulation
Entwickler: Meowza Games
Termin: 4. Quartal 2020

NECROBARISTA

Ihr sucht ein Spiel über Nekromantie, Kaffee und Tod? Dann seid ihr hier genau richtig!

Anders als viele Indies in unserer großen Vorschaustrecke ist Necrobarista bereits erschienen – allerdings nur für den PC. Die Switch-Fassung soll aber noch in diesem Jahr veröffentlicht werden. Den Spielerkollegen auf Steam jedenfalls gefällt das Adventure, das von Filmen und Anime inspiriert wurde, angesichts der überaus positiven Wertungen ziemlich gut. Mit Humor, guter Musik, viel Herz und viel Text (aber auch Abschnitten, in denen ihr das virtuelle Melbourne erkundet) präsentiert sich Necrobarista als ein moderner und charmanter Vertreter des Visual-Novel-Genres. Der Aufhänger: Ihr verkörpert Maddie, die ein Café in Australien führt – eure Gäste sind allesamt jüngst Verstorbene. Für Liebhaber des Titels VA11-Hall-A!

Genre: Adventure
Entwickler: Route 59
Termin: 4. Quartal 2020



Genre: Jump & Run
Entwickler: Queen Bee Games
Termin: 03. September 2020

SPINCH

Spinch sieht fantastisch aus, wir hoffen, dass auch der Inhalt und das Spielprinzip überzeugen.

Seinen ganz besonderen, neonbunten Cartoon-Look verdankt der Indie-Platformer Spinch dem kreativen Kopf hinter dem Projekt: Jesse Jacobs. Das Markenzeichen des kanadischen Comiczeichners (unter anderem Crawl Space) und Illustrators sind plakative, knallige Designs. Die kommen in den sechs kunterbunten Welten von Spinch voll zur Geltung, ihr erkundet Regenbogenwiesen, gefrorene Wüsten und sogar das Weltall. Nicht weniger außergewöhnlich als der Look ist die Hauptfigur: Ihr seid ein Spinch, eine weiße, knubbelige Kreatur, die es zum Ziel hat, die eigenen Kinder zu retten – das sind einfach Spinch-Miniaturausgaben, die zusätzlich als Munition dienen. Ganz schön schräg! Als Genre hat sich das Team Queen Bee Games die Platfomer-Nische ausgesucht, ihr könnt springen, ausweichen, sprinten, klettern, schwimmen, schießen und mehr. Ähnlich wie in Super Meat Boy soll der Schwierigkeitsgrad eher dem von alten Klassikern entsprechen, also selbst Genre-Veteranen fordern. Durch das schnelle Zurücksetzen ohne Wartezeit soll der Frust aber im Zaum gehalten werden. Gerade Speedrunner möchte Spinch ansprechen (nicht umsonst läuft während jedem Abschnitt ein Timer im Bildschirmeck mit), es geht um Präzision und schnelle Reflexe. Experimentell und ungewöhnlich auch der Soundtrack: Der ebenfalls kanadische Komponist James Kirkpatrick untermalt Spinch mit Hilfe von Aufnahmen von modifizierten Game Boys oder gar ganz selbst hergestellten Instrumenten. Natürlich muss das Ganze dann auch funktionieren und unterhalten – alleine Look und Sound machen noch kein gutes Spiel. Die Entwickler Queen Bee Games haben bislang nur einen weiteren Titel auf Steam veröffentlicht: Onion Force ist ein Hybrid aus Tower-Defense und Action-Adventure, recht nett, aber auch weitestgehend unbekannt. Wer nach wie vor auf den Release des ständig verschobenen Super Meat Boy Forever wartet und wen das psychedelische Design von Spinch nicht abgeschreckt, der sollte Anfang September den eShop besuchen. Ungewöhnlicherweise erscheint Spinch tatsächlich gleichzeitig auf dem PC und anderen Plattformen.

NO STRAIGHT ROADS

Ein Indie-Spiel in der Endauswahl für den Preis „Best of E3 2019“? No Straight Roads hat schon im Vorfeld viele Lorbeeren eingeheimst.

Erobert Vinyl City zurück ... mit Hilfe von Rock! No Straight Roads ist ein Musikspiel (in unserer Strecke gibt es noch mehr davon), kommt das Genre nach den vergangenen Glanzzeiten von Rock Band, Guitar Hero und Co. zurück? Vielleicht, vor allem, wenn No Straight Roads so spaßig ausfällt, wie es die ersten Eindrücke vermuten lassen. Als Mitglied einer Indie-Band ist es im Spiel euer Ziel, das bösartige EDM-Imperium (die Abkürzung steht für Electronic Dance Music) mit Gitarrenklängen in die Knie zu zwingen – sowohl im Einzelspielermodus als auch per Couch-Koop. Auf der Switch gibt es sogar einen exklusiven Unterstützungsmodus, bei dem euch ein kleiner Alligator unter die Arme greift sowie die Möglichkeit, mit maximal drei Spielern gleichzeitig auf musikalischen Feldzug zu gehen. Durch den Einsatz eurer Instrumente besiegt ihr in rhythmusbasierten Kämpfen Feinde wie einen jungen Klaviervirtuosen (unten im Bild zu sehen), eine Boyband oder einen wahnsinnigen DJ. Währenddessen erkundet ihr die unterschiedlichsten musikalischen Genres. Anders als viele Spiele in dieser Strecke wird No Straight Roads auch als physische Edition erscheinen – sogar wahlweise in einer Limited Edition.

Genre: Musikspiel
Entwickler: Metronomik
Termin: 25. August 2020

Genre: Action
Entwickler: RocketPunch Games
Termin: Oktober 2020

HARDCORE MECHA

Der Name ist Programm: Das Mecha-Action-Game kam auf dem PC letztes Jahr super an, ab Oktober dürfen auch Switch-Besitzer losballern.

Das Mecha-Genre ist aus Anime nicht wegzudenken. Gundam, Patlabor, Neon Genesis Evangelion, selbst im westlichen Popcorn-Kino wurden die großen Kampfmaschinen schon mit Pacific Rim aufgegriffen. Dennoch: Mecha-Action ist eine Nische, und Fans freuen sich im Oktober auf eine liebevolle Hommage an Kampfroboter aller Art auf der Switch. In Hardcore-Mecha steuert ihr alle möglichen Arten Mechs, japanische Modelle, amerikanische Modelle, realistischere Modelle und ballert euch aus der Seitenansicht durch von Gegnern gefüllte Level. Dabei wird viel Abwechslung geboten, ihr düst durch die Lüfte, taucht durchs Wasser, erkundet tiefe Minenschächte und könnt gelegentlich sogar aus eurer Maschine aussteigen, um unerkannt hinter feindliche Linien zu gelangen. Auf dem PC erfreut sich Hardcore Mecha bereits über sehr gute User-Wertungen. Besonders die liebevollen Animationen, die Mecha-Vielfalt und das gelungene Level-Design werden dabei positiv hervorgehoben. Und damit jeder seine Roboter genau an seine Vorlieben anpassen kann, gibt es natürlich Möglichkeiten, Mechs zu verbessern und neu auszustatten. 42 spielbare Mechas, 50 unterschiedliche Feinde und ein Mehrspielermodus – Genre-Fans dürften glücklich werden.

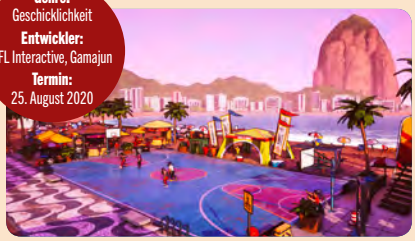
DELIVER US THE MOON

Rettet die Erde! Und dafür müsst ihr in diesem Adventure zum Erdtrabanten reisen.

Auf anderen Plattformen bereits erhältlich, werdet ihr auf der Switch noch am Ende des Sommers zum Mond aufbrechen, um in diesem Adventure gemeinsam mit einem kleinen Roboter-Helfer die Erde zu retten. Dort sind nämlich alle Ressourcen erschöpft, eine geheimnisvolle Energiequelle auf dem Erdtrabanten stellt die letzte Hoffnung der Menschheit dar. Ihr erkundet den Mond und die verlassenen Stationen entweder aus der Egoperspektive oder aus der Third-Person-Perspektive, löst Rätsel und versucht herauszufinden, was auf dem Gestirn vorgefallen ist. Das storylastige Adventure wartet mit einem echten Star auf: Der bekannte Youtuber Gronkh spricht den Hauptcharakter!

Genre: Adventure
Entwickler: KeokeN Interactive
Termin: 3. Quartal 2020

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: SFL Interactive, Gamajun
Termin: 25. August 2020



STREET POWER SOCCER

Kein neues Mario Smash Football in Sicht – dieses Indie-Game möchte Abhilfe schaffen!

Arcadiger Straßenfußball: Bei Street Power Soccer weiß man auf den ersten Blick, was man bekommt. Mit dem Cartoon-Look, freischaltbaren Anpassungsoptionen für die Spieler und den üblichen Modi wie Versus oder Freestyle lockt das Indie-Sportspiel mit Trickschuss-Disziplinen und Panna-Kämpfen. Sogenannte Panna-Arenen sind eine Art kleine, runde Käfige, in denen zwei Spieler gegeneinander antreten. Das verleiht dem Fußballspaß eine ganze neue Note, und ob die Bemühungen der beiden Studios SFL Interactive und Gamajun an die Qualität von Mario Smash Football heranreicht, wissen wir schon Ende August, wenn das Spiel auf Switch sowie anderen Plattformen veröffentlicht wird.

FUSER

Genre: Musikspiel
Entwickler: Harmonix Music Systems Inc.
Termin: 3. Quartal 2020

Seid ihr bereit für die ganz große Bühne? Fuser möchte das Musikspiel-Genre wiederbeleben.

Während No Straight Roads auf der vorherigen Seite auf Rock und Crossover-Musik in Eigenkompositionen setzt, stehen bei Fuser elektronische Beats und bekannte Hits im Vordergrund. Die Entwickler kennt man von Rock Band und Let's Dance – es stecken also Leute dahinter, die viel Ahnung vom Genre haben! In Fuser seid ihr der Star, der bei virtuellen Musikfestivals auflegt und über 100 bekannte Songs miteinander verschmelzt, um die Menge zum Tanzen zu bringen. Die Trackliste kann sich sehen lassen: 50 Cent, Fatboy Slim, Macklemore, Dua Lipa, The Clash ... Ihr werdet mit Punkten belohnt, wenn ihr die Tracks gelungen remixt, ihr könnt auch gegeneinander antreten oder mit anderen DJs kollaborieren. Ein Detail unterscheidet Fuser von älteren Musikspielreihen: Ihr braucht keine Extra-Controller oder Hardware zum Spielen!

REMOTHERED: BROKEN PORCELAIN

Perfekt für die Herbstzeit um Halloween: In diesem Survival-Horror-Indie aus Italien müsst ihr starke Nerven und Überlebenswillen beweisen.

Remothered: Tormented Fathers gibt es seit 2019 für die Nintendo Switch. Den Vorgänger zu kennen, ist nicht unbedingt für den Genuss der Fortsetzung notwendig. Aber wenn ihr etwas für Horror-Spiele übrighabt: noch ist bis zum Release im Oktober ja etwas Zeit, um Tormented Fathers nachzuholen. Damals fand nicht nur die Spielergemeinde Gefallen am Indie-Gruseltitel, sogar der Schöpfer der Kult-Serie Silent Hill war beeindruckt von Remothered. Aber kommen wir zu Broken Porcelain: Dabei handelt es sich um ein Survival-Horror-Game, in dem ihr ein Hausmädchen in einem einsamen Gasthaus mitten im Nirgendwo verkörpert. Genre-üblich kommt ihr einem düsteren Geheimnis auf die Spur und müsst euch, schleichend und vorsichtig, gegen Widersacher mithilfe von selbstgebastelten oder gesammelten Waffen zur Wehr setzen. Dabei trifft das klassische Survival-Spielprinzip auf psychologischen Horror, und mit einer angegebenen Spielzeit von mehr als zehn Stunden sollte Broken Porcelain mehr sein als nur ein Häppchen für zwischendurch. Für Fans der Resident-Evil-Serie, die auf der Switch auf die Remakes verzichten müssen, könnte Remothered einen tollen Ersatz darstellen.

Genre: Action
Entwickler: Stormind Games
Termin: 20. Oktober 2020

INDIES FÜR SWITCH

ROBOTICS; NOTES ELITE & DASH DOUBLE

Genre: Adventure
Entwickler: Mages Inc.
Termin: 16. Oktober 2020

Mehr Visual-Novel-Unterhaltung für Fans der Steins;-Gate-Reihe: Das Robotics-Doppelpack erscheint im Oktober für die Switch.

Unter Freunden japanischer Adventure ist Steins;Gate ein bekannter Name, immerhin gibt es auch eine recht erfolgreiche Anime-Reihe dazu. Was aber viele nicht wissen: Die Robotics-Visual-Novels sind älter als Steins;Gate und spielen im gleichen, fiktionalen Universum, das auf den Namen Science Adventure hört. Es tauchen sogar Charaktere aus der Schwesterreihe auf! Für die Switch erscheinen beide Spiele im Doppelpack im Oktober, sowohl in einer Download-Fassung, als auch als physische Ausgabe. Während der circa 30 Spielstunden pro Abenteuer erkundet ihr als Mitglied des Robot Research Clubs die Insel Tanegashima, arbeitet an einem riesigen Mecha und deckt dabei eine weltumspannende Verschwörung auf. Vermutlich sind gute bis sehr gute Englischkenntnisse von Nöten, deutsche Texte gibt es wohl nicht.

OF BIRD AND CAGE

Raus aus dem Käfig, rein in ein musikalisches Abenteuer: Dieses Indie-Game setzt auf Metal-Sound von diversen namhaften Musikern.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: All in! Games
Termin: 4. Quartal 2020

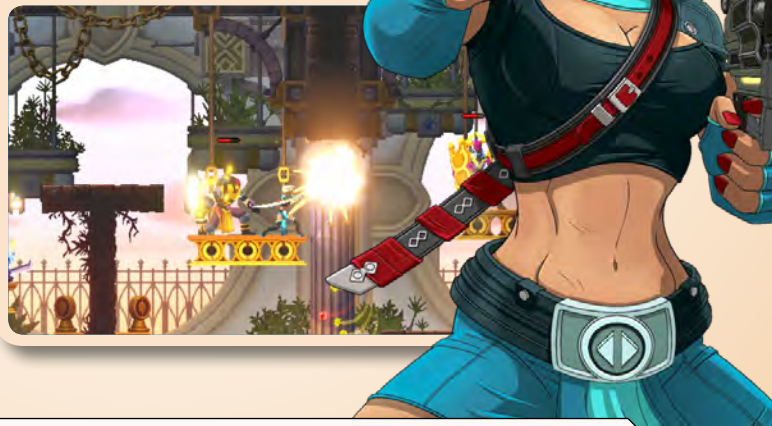
Of Bird and Cage ist, laut der Entwickler, das erste interaktive Symphonic-Metal-Album. Für die musikalische Untermalung sorgen (Ex-)Mitglieder von Bands wie Guns n' Roses, Epica, Asking Alexandria, Evanescence und Within Temptation. Aber ihr seht euch nicht nur quasi ein Musikvideo an, sondern spielt natürlich auch: Als das Mädchen Gitta müsst ihr eurem Kidnapper namens Bres entkommen. Dafür erkundet ihr aus der Ego-Perspektive eine eigentümliche, düstere Welt. Die Musik, die währenddessen erklingt, soll genau auf die Szenen zugeschnitten sein und sich euren Handlungen entsprechend ändern. Außerdem kann Gitta auf unterschiedlichen Wegen zu verschiedenen Enden der Handlung gelangen. Auch vor kontroversen Themen macht das Spiel nicht halt, Drogen- Alkoholmissbrauch werden ebenso angesprochen wie toxische Beziehungen. Als Inspiration diente das Märchen Die Schöne und das Biest, in dem die Entführte nach und nach Gefühle für ihren Entführer entwickelt. Zu spielen gab es bislang noch nichts von Of Bird and Cage, und orientiert man sich an der angegebenen Länge des Soundtracks, wird das Adventure mit etwa zwei Stunden nicht allzu umfangreich ausfallen. Doch zwei Stunden gute Unterhaltung sind besser als vier Stunden miese Unterhaltung – Metal- und Adventure-Fans behalten den Oktober im Auge.

FOREGONE

Alles muss man selber machen! Schützt eure Heimat in diesem Indie-Action-Game für Nintendo Switch vor Monstern und Zerstörung.

Ihr seid der stärkste Kämpfer der Fantasy-Stadt Calagan, und habt euch noch gar nicht richtig vom letzten Krieg erholt, da steht schon die nächste Katastrophe vor der Pforte: Eine Plage, Harrow genannt, sorgt dafür, dass Monster euch die Türen einrennen. Das geht so natürlich nicht, und kurzum zieht ihr los, um den Kreaturen den Gar aus zu machen und die Herkunft der Bedrohung zu untersuchen. Nicht nur optisch, auch spielerisch orientiert sich Foregone am Indie-Hit Dead Cells. In ansprechender Pixel-Optik und aus der Seitenansicht ballert und prügelt ihr euch durch Gegner aller Art, sammelt dabei tolle Beute und werdet so im Verlauf des Action-Gewitters immer mächtiger. Ergänzt wird das durch Skilltrees und fordernde Bosskämpfe. Anders als bei Dead Cells soll die Story aber in Foregone mehr Raum einnehmen und so zusätzlich zum rein mechanischen Spielspaß bei der Stange halten. Trotz der Ähnlichkeiten zum bereits genannten Action-Hit hat Foregone nichts mit Dead Cells zu tun; die Entwickler Big Blue Bubble programmierten zuvor nur sehr kleine App-Spiele und Facebook-Games. Nichtsdestotrotz macht Foregone einen guten Eindruck, mehr wissen wir im nächsten März.

Genre: Action
Entwickler: Big Blue Bubble
Termin: 01. März 2021



BODY OF EVIDENCE

Hat nichts mit dem gleichnamigen Film zu tun: Werdet Tatortreiniger in Body of Evidence.

Es gibt heutzutage Simulationsspiele für so ziemlich jeden Geschmack, die meisten aber beschränken sich auf Themen wie Güterverkehr und Landwirtschaft oder geben sich vollends dem Schwachsinn hin (Goat Simulator, Bread Simulator). Body of Evidence landet irgendwo zwischen den Extremen, als Tatortreiniger müsst ihr Spuren von blutigen Verbrechen beseitigen. Allerdings arbeitet ihr nicht auf Seite des Gesetzes, sondern als Teil der Unterwelt, müsst also dafür sorgen, dass keine Beweise zurückbleiben, die eure Klienten belasten könnten. Im Verlauf des Spiels werdet ihr immer komplexere Umgebungen säubern, Blut von Boden, Wänden und Möbeln waschen, Leichen verschwinden lassen und dabei versuchen, stets professionell und schnell euren Job zu machen. Denn ist ja klar: Überseht ihr nur einen Spritzer, wird die Mafia nicht nur davon absehen, euch ein weiteres Mal zu engagieren, sondern euch auch ein frühzeitiges Ableben bescheren. Die ganze Handlung, die, wenig überraschend, triefen soll vor schwarzem Humor, soll außerdem mit Wendungen aufwarten und ihr werdet auf unterschiedliche Charaktere treffen – unter anderem auf korrupte Polizisten. Mit der beinahe monochromen Grafik, bei der nur Blut rot leuchtet, sticht Body of Evidence auf jeden Fall auch rein optisch aus dem sonst ziemlich bunten Indie-Angebot heraus. Bleibt zu hoffen, dass die makabere Idee am Ende auch ein unterhaltsames Spiel ergibt und sich nicht einfach auf der außergewöhnlichen Prämisse ausruht.

Genre: Simulation
Entwickler: No Gravity Games
Termin: 4. Quartal 2020

WINDBOUND

Nintendo-Fans wissen sofort, bei welchem Klassiker sich die Entwickler von Windbound haben inspirieren lassen!

Genre: Action-Adventure
Entwickler: 5 Lives Studio
Termin: 28. August 2020

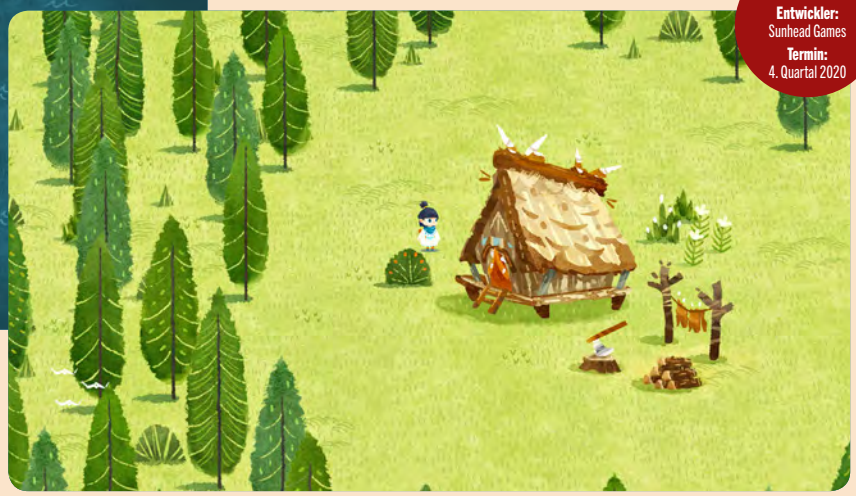
Link kennt das Problem: Nach einem schweren Sturm wird Kara, die Heldin in Windbound, auf einer mysteriösen Insel angespült. Hier muss sie zunächst Ressourcen sammeln und die Umgebung erkunden, bevor sie mit dem Boot auch andere Eilande in der Nähe ansteuern kann. Die sogenannten verbotenen Inseln bergen einige gefährliche Geheimnisse, und es liegt an euch, diese aufzudecken – und natürlich irgendwann zu eurem Stamm zurückzukehren. Je mehr Ressourcen und Erfahrung ihr sammelt, desto besser könnt ihr euren Kahn aufwerten und so auch den widrigsten Wetterbedingungen trotzen. Mit leichten Survival-Elementen (Kara muss zum Beispiel Wildtiere jagen), einer geheimnisvollen Spielwelt und Puzzles könnte Windbound allen Switch-Besitzern gefallen, die mit The Legend of Zelda: The Wind Waker Spaß hatten.

Genre: Adventure
Entwickler: EggNut
Termin: 2021

BACKBONE

Ihr seid Detektiv, lebt in Vancouver, und ein Waschbär seid ihr auch noch: Willkommen im Pixel-Adventure Backbone!

Der letzte anthropomorphe Detektiv auf der Switch scheiterte an der Technik: Das Adventure Blacksad blieb mit seiner miesen Umsetzung weit hinter den Möglichkeiten zurück. Backbone bekommt das hoffentlich besser hin, und die Optik macht mit stimmungsvoller Beleuchtung, einem hübschen Noir-Stil und detailverliebter Pixelgrafik schon einmal einen tollen Ersteindruck. Was Waschbär Howard Lotor so tut, das ist quasi übliche Ermittlerkost: Aufträge annehmen, mit Zeugen reden, Indizien untersuchen und Schlüsse aus den Hinweisen ziehen. Passend zum Tierthema des Spiels gibt es aber auch Besonderheiten: Der Geruchssinn spielt eine große Rolle, ihr tarnt euch etwa vor neugierigen Nasen, indem ihr ein Bad im Müll nehmt oder ihr schnüffelt im wahrsten Sinne des Wortes an Tatorten herum. Auch unter all den Vierbeinern (die hier auf zwei Beinen laufen) gibt es Ungerechtigkeit: Backbone spricht Themen wie Diskriminierung und Korruption an und möchte eine ganze neue Kombination aus Noir-Charme, Dystopie und Retrofuturismus auf die Bildschirme zaubern. Sehen werden wir das Detektivabenteuer auf der Switch aber wohl erst nächstes Jahr.



Genre: Puzzle
Entwickler: Sunhead Games
Termin: 4. Quartal 2020

CARTO

Das erste größere Spiel eines kleinen Vier-Mann-Teams aus Taiwan macht durch seine einzigartige Optik auf sich aufmerksam.

Vor Carto, das sich bereits seit 2016 in Entwicklung befindet, schufen Sunhead Games zwei Mobile-Spiele. Konsolen (und der PC, Carto erscheint für mehrere Plattformen) sind also Neuland für das kleine Team! Als Spezialisten für außergewöhnliche Grafik und innovative Spielkonzepte wollen die vier Entwickler diese Elemente nun auch auf dem PC und auf der Switch umsetzen. Ein bisschen wie bei Die Siedler von Catan besteht eure Heimat, die Insel, aus verschiedenen Spielkarten – nur sind diese quadratisch anstatt sechseckig. Ihr könnt die Felder neu anordnen, woraufhin sich auch sofort euer direktes Umland ändert! Dieses Feature wird genutzt, um Puzzles kreativ einzubetten. Ein Beispiel: Ihr habt bereits vier Felder der Karte aufgedeckt. Doch ihr findet keinen Weg, um von außen links an das Feld rechts am Rande zu gelangen, da ein Fluss den Zugang versperrt. Die Lösung: Ihr schiebt das Kartenstück, auf dem ihr steht, einfach ein Stück weiter nach unten und dann nach rechts, und knüpft so die Landmassen aneinander an. Ob dieses Spielprinzip im Verlauf des Abenteuers und mit einer wachsenden Anzahl Karten komplexer oder eher einfacher wird, ist noch nicht klar. Auf jeden Fall soll Carto keine Adrenalinschübe bei den Spielern verursachen, sondern eher mit seiner entspannten Atmosphäre verzaubern und die Neugierde der Erkunder wecken. Seinen einzigartigen Look verdankt Carto den handgezeichneten Hintergründen und Objekten, untermalt wird das Geschehen von verträumten Klängen. Ihr werdet nicht nur die sanften grünen Wiesen durchwandern, die auf den Pressebildern zu sehen sind, auch andere Biome sollen auftauchen – und alle davon haben andere Einwohner mit einer jeweils anderen Kultur. Neue Freunden könnt ihr bei ihren Problemen helfen und kleine Quests erledigen. Es gibt zwar noch viele Fragezeichen bei Carto, etwa zum Umfang des Spiels, zum Schwierigkeitsgrad und der Geschichte, aber die gezeigten Eindrücke machen Lust darauf, mehr über das Indie-Game zu erfahren. Angesichts der friedlichen Welt und dem niedlichen Look könnte Carto gut für Familienspielabende geeignet sein.

YOUROPA

Besser spät als nie? Youropa hat inzwischen mehr als sechs Monate Verspätung auf Nintendo Switch, doch das Warten könnte sich lohnen.

Klasse Idee für ein Hüpfspiel: Ihr verkörpert ein Wesen mit Saugnäpfen an den Füßen! Wer ihr seid, wo ihr herkommt, und wieso eure ganze Umgebung mitten im Himmel hängt? Das gilt es, im Verlauf des 3D-Platformers herauszufinden! Auf dem PC ist Youropa bereits seit 2018 erhältlich, auf der Switch hätte es eigentlich letzten Winter veröffentlicht werden sollen. Immerhin zeigt sich die PC-Kundschaft recht angetan vom Indie-Hüpfspiel und attestiert Welt und Spielprinzip hohen Unterhaltungswert. Das hat mit den eingangs erwähnten Saugnäpfen an den Füßen zu tun, mit deren Hilfe könnt ihr nämlich auch an Wänden und Decken entlanglaufen und -springen. Um die zersplitterte Welt in den Lüften ganz zu erkunden, müsst ihr jedoch neue Fertigkeiten lernen und allerlei physikbasierte Puzzles lösen. Ob der potente Editor ebenfalls den Weg auf die Switch findet, ist noch nicht bekannt, es wäre aber fantastisch. Mit dem Baukasten könnt ihr nämlich ganz einfach eigene Welten und Level entwerfen, sodass die Langzeitmotivation steigt. Das könnte sogar beinahe ein Ersatz für die fehlenden 3D-Features von Super Mario Maker sein – wenn die Umsetzung denn gelungen ist.

Genre: Jump & Run
Entwickler: Frecle
Termin: 4. Quartal 2020

Genre: Action
Entwickler: Zizz Studio
Termin: 30. Oktober 2020

MAD RAT DEAD

Und noch ein Indie-Titel, bei dem Musik eine wichtige Rolle spielt! Vorhang auf für die japanische Rhythmus-Action Mad Rat Dead!

Als Ratte hat man es nicht einfach, die meisten Menschen ekeln sich vor einem und betrachten die ganze Tierart als auszurottende Plage. In Mad Rat Dead schlüpft ihr in den Pelz eines der ungeliebten Nager, der als Versuchstier in einem Labor das Leben aushaucht. Doch die gütige Rattengöttin schenkt dem Helden namens Mad Rat eine zweite Chance und die Energie, einen Tag lang von den Toten aufzuerstehen – um Rache an den Menschen zu nehmen. Auf jeden Fall passend makaber zum Veröffentlichungstag kurz vor Halloween! Um in den 2D-Levels, aus der Seitenansicht betrachtet, erfolgreich zum Ende zu gelangen, müssen Tasteneingaben mit dem richtigen Timing erfolgen. In Japan haben Rhythmusspiele wie Mad Rat Dead seit jeher eine etwas größere Fangemeinde als im Westen, und bei Weitem nicht alle Vertreter schaffen den Sprung nach Europa. Mad Rat Dead aber wird sogar als physische Fassung in einer limitierten Edition erscheinen, der dann der Soundtrack des Spiels beiliegt. Für die Langzeitmotivation sollen neue Tracks sorgen. Die ertönen in bereits bekannten Levels, sind aber anspruchsvoller, sodass der Schwierigkeitsgrad steigt und es somit auch kniffliger wird, einen guten Highscore und jede Menge Käse als Belohnung abzusahnen.

HITCHHIKER

Genre: Adventure
Entwickler: Mad About Pandas
Termin: 4. Quartal 2020

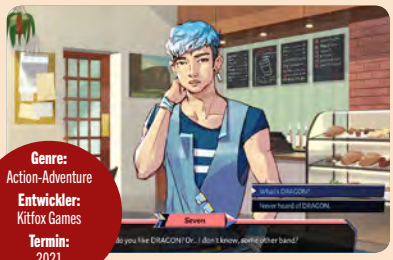
Sich einfach mal treiben lassen und per Anhalter durch die Gegend fahren: Ein Spiel für Mystery-interessierte Rucksackreisende.

Nur aus Langeweile und Neugierde lasst ihr euch im Mystery-Adventure Hitchhiker allerdings nicht durch die USA kutschieren. Vielmehr seid ihr auf der Suche nach einer euch nahestehenden, vermissten Person, allerdings habt ihr auch noch euer Gedächtnis verloren. Vielleicht nicht gerade der innovativste Aufhänger für eine Geschichte, aber dennoch klingt das Konzept in diesem Adventure spannend. In den Unterhaltungen mit den Fahrern und Menschen, die ihr trefft, versucht ihr nämlich, mehr über euch und die Welt herauszufinden. Dabei hängt von der Persönlichkeit der Begleiter ab, wie sie sich euch gegenüber verhalten und natürlich auch, wie gesprächsbereit sie sind. Bei Hitchhiker handelt es sich aber nicht bloß um eine Visual Novel, bei der ihr lediglich herumsitzt und Gesprächen lauscht. Ihr betretet auch Gebäude (etwa ein Diner am Highway) und löst diverse Rätsel. Wie üblich im Genre trefft ihr im Verlauf der Handlung Entscheidungen, die das Ende eures Trips beeinflussen. Das sollte für Wiederspielwert sorgen, zum Umfang von Hitchhiker sind noch keine Details bekannt. Das Indie-Game kommt übrigens – trotz des Spielsettings, das euch in die USA entführt – aus Deutschland, genauer gesagt aus Berlin. Inspiriert wurde das Projekt unter anderem von Indie-Roadmovies und vergleichbaren Videospielen wie Firewatch oder Gone Home. Erscheinen wird das Spiel dieses Jahr nicht nur auf der Switch, sondern auch auf dem PC, anderen Konsolen und für VR-Geräte.

BOYFRIEND DUNGEON

In diesem Spiel bandelt ihr romantisch mit euren Waffen an. Im Indie-Bereich gibt es anscheinend nichts, was es nicht gibt.

Euer Job für den Sommer klingt zunächst einfach: Bekämpft ein paar Monster in den Dungeons! Doch bald stellt ihr fest, dass sich eure Waffen zu attraktiven Menschen verwandeln können – und so nimmt die Romantik ihren Lauf … wie bei Daddy Dating Simulator ist nicht ganz klar, wie ernst Boyfriend Simulator gemeint ist, aber die Tore scheinen nun offen zu stehen für allerlei absurde Dating-Spiele. Mit der im Dungeon erbeuteten Kohle finanziert ihr Dates, um eurer Lieblingswaffe näher zu kommen. Zur Wahl stehen dabei männliche und weibliche Partner; ihr schließt euch als Team zum Beispiel mit einem Hammer zusammen (Leah) oder mit einer Sense (Rowan). Wird vielleicht lustig?

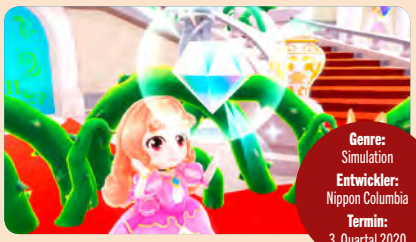


Genre: Action-Adventure
Entwickler: Kitfox Games
Termin: 2021

PRETTY PRINCESS PARTY

Auch dafür muss Platz sein! Werdet zur zuckersüßen Prinzessin in Pretty Princess Party.

Herzlich willkommen in eurem Schloss! Ausstatten müsst ihr es aber selber, schließlich seid ihr hier die neue Prinzessin. Mit einem umfangreichen Editor gestaltet ihr nicht nur euer bezauberndes Äußeres, sondern auch die Inneneinrichtung eures Domizils. Das Ergebnis eurer Mühen haltet ihr im Fotomodus fest, außerdem widmet ihr euch prinzessinenhaften Minispielen wie dem Tortendekorieren oder dem Tanzen. Pferderennen sind zwar nicht allzu damenhaft, aber ebenfalls im Spiel enthalten. Nein, hier erwartet euch sicher keine spielerische Offenbarung, von der man noch in Jahren spricht. Aber so ein bisschen Alltagsflucht ins eigene Schloss ist ja auch nicht verkehrt. Ab Herbst schlüpft ihr in eure Ballkleider.

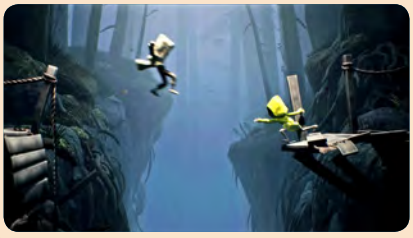


Genre: Simulation
Entwickler: Nippon Columbia
Termin: 3. Quartal 2020

LITTLE NIGHTMARES 2

Ein kleines bisschen Horror gefällig? Das Abenteuer Little Nightmares wird fortgesetzt.

Von all den Spielen auf diesern acht Seiten gehört Little Nightmares 2 wohl wegen des recht erfolgreichen Vorgängers zu den bekanntesten. Die Fortsetzung kann man aber auch ohne Vorkenntnisse spielen, ihr verkörpert darin den kleinen Jungen Mono, der zusammen mit Six, dem Mädchen im Regenmantel, den Ursprung eines mysteriösen Signals sucht, das die Welt um sie herum verändert hat. Six wird vom Computer gesteuert, ihr setzt euch als Mono in Kämpfen zur Wehr, meistert Geschicklichkeitspassagen und löst diverse Rätsel. Abgerundet wird das Spielprinzip von Stealth-Abschnitten, in denen ihr ungesehen an Feinden vorbeischleichen müsst. Noch dieses Jahr soll der Titel erscheinen.



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Termin: 4. Quartal 2020

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES REMASTERED EDITION

Ein paar Verschiebungen später: Hier kommt nun die wirklich letzte Vorschau zu Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered Edition – der Test folgt nächste Ausgabe!

17 Jahre ist es her, dass Final Fantasy Crystal Chronicles die Herzen von Rollenspielfans höherschlagen ließ. In wenigen Wochen bringt Square Enix die Remastered-Version des Spiels auf den Markt, die nicht nur mit einer verbesserten Grafik, sondern auch mit einigen neuen Spielelementen aufwarten kann. Wir geben euch einen ersten Einblick: Was erwartet euch in der Neuauflage und was gibt es Neues?

Final Fantasy Crystal Chronicles ist ein Actionrollenspiel des japanischen Spielestudios Square Enix, das 2003 exklusiv für den Gamecube veröffentlicht wurde. Am 27. August kehrt das beliebte Fantasyspiel in einer aufgehübschten Remastered-Version auf Nintendo Switch, Playstation 4, iOS und Android zurück und bietet neben einer überarbeiteten Grafik auch einige Neuheiten beim Gameplay. Wir bekamen viel frisches Material aus dem Spiel gezeigt und verraten euch, was es Neues gibt.

Der stark überarbeitete Multiplayermodus ist ein besonderer Leckerbissen der Neuauflage. Darin können wir mit bis zu vier Freunden die Fantasywelt erkunden, und das sogar plattformübergreifend: Egal, ob die Kumpels am Smartphone oder der Konsole zocken, man kann sich miteinander vernetzen und gemeinsam auf die Reise gehen. Im Original ging es mit Freunden alleine lokal zur Sache und jeder

Am Ende eines Dungeons lauert stets ein fieser Endgegner. Nicht nur in vielen Genrevertretern, auch im Remaster von Crystal Chronicles ist das der Fall.

Magie kommt in unterschiedlichen Elementklassen, Feinde haben verschiedene Schwächen und Resistenzen. Auch das hat sich im Genre etabliert.

Wie sich euer Charakter spielt, hängt davon ab, für welche Rasse ihr euch zu Beginn des Abenteuers entscheidet. Das bedeutet: Wiederspielwert!

Bei der Charaktererstellung können wir zwischen vier verschiedenen Stämmen wählen und das Erscheinungsbild unserer Spielfigur anpassen.

Spieler benötigte einen Game Boy Advance nebst Linkkabel, um teilnehmen zu können; nur ein Grund, warum nur wenige Menschen anno 2003 in den Genuss des klar auf kooperatives Gameplay ausgelegten Abenteuers kamen. Der Aufwand war einfach zu groß! Der Singleplayer-Part lieferte nicht ganz so viel Spaß wie der Koop-Modus.

Tropfen für Tropfen die Welt retten

Darüber müssen wir uns heutzutage zum Glück keine Gedanken mehr machen, stattdessen können wir uns voll und ganz auf das Gameplay, die Atmosphäre und die Story konzentrieren. In Final Fantasy Crystal Chronicles begeben wir uns nach Tipa, einer Stadt in einer Fantasy-Mittelalterwelt, die von einer Wolke aus giftigem Miasma bedroht wird. Diese Gefahr kann nur durch Kristalle in Zaum gehalten werden, deren Kraft jedoch regelmäßig mit Hilfe von Myrrhetau neu entfacht werden muss. Um diese Tropfen zu finden, begeben wir uns zusammen mit einer Karawane aus Gefährten auf eine abenteuerliche Reise und treffen auf dem Weg jede Menge Freunde und Feinde.

All das erleben wir in einer niedlichen, comichaften 3D-Grafik, deutlich schärfer und detaillierter als in der Urversion. Die Neuauflage enthält neue Lieder der Komponistin des Originals, Kumi Tanioka. Einige ikonische Musikstücke wurden zudem neu arrangiert und in besserer Qualität aufgenommen. Des Weiteren kommen wir nun in ausgewählten Sequenzen erstmals in den Genuss einer englischen Synchronisation der Figuren, früher musste alles gelesen werden. Soweit zu den Grundlagen, doch wie funktioniert das Rollenspiel?

Auf unserer Reise treffen wir unterschiedliche Fraktionen und Völker. Die Rassen in Final Fantasy Crystal Chronicles sind sich nicht immer gegenseitig grün.

Same procedure as last year …

Alleine oder mit Freunden erkunden wir Maps und Dungeons voller verschiedenartiger Gegner, alles in isometrischer Perspektive. Am Ende einer solchen Map wartet stets ein Endboss, den wir besiegen müssen, um die gesuchten Myrrhetropfen zu erhalten. Damit wir diese auch transportieren können, tragen wir immer einen Kristallkelch mit uns herum, der sich nach

Auf der Suche nach dem sogenannten Myrrhetau begeben wir uns zusammen mit unserer kleinen Karawane auf ein gefährliches Abenteuer.

Unser kleiner Begleiter Mogu muss stets den Kristallkelch hinter uns herschleppen – auch im Kampf. Ohne den Schutz des Kelches würde das Miasma uns Schaden zufügen.

und nach füllt. Im Multiplayermodus kann jedes Teammitglied den Myrrhekelch schleppen, muss ihn allerdings zum Kämpfen absetzen. Die Gruppe darf sich dann nicht zu weit davon entfernen, da das Gefäß auch vor dem Miasma schützt. Im Singleplayer dient uns der arme Mogu, ein süßer Mogry, als Packesel.

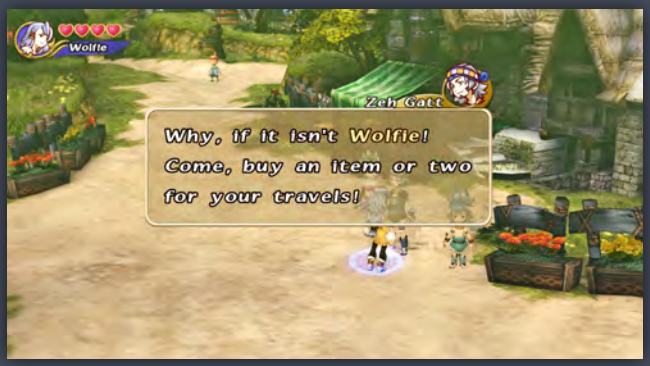
Immer, wenn wir unseren Kristallkelch gefüllt haben, ist ein Jahr vergangen und wir feiern in einer Cutscene ein rituelles Fest zu Ehren des Kristalls. Danach folgt ein weiterer Jahreszyklus, in dem wir erneut genug Tau zusammentragen müssen. In unserem Tagebuch wird unsere Reise zusammengefasst. Darin finden wir auch eine Neuerung der Remastered-Version: Sämtliche Filmsequenzen können wir uns dort noch einmal ansehen. Frische Plotelemente gibt es in der Neuauflage nicht – fast nicht. Für die eingefleischten Fans wurde nach Entwicklerangaben eine einzelne, neue Cutscene versteckt – mehr ein nettes Easter Egg, als eine sonderlich gravierende Neuerung. Wo und wie diese Sequenz freigeschaltet werden kann, wollen die Macher noch nicht verraten. Im Spiel erhalten wir außerdem Briefe von Angehörigen, die uns von süßen Mogrys gebracht werden. Wir können selbst entscheiden, ob wir sie lesen, wie wir sie beantworten und ob wir der buckligen Verwandtschaft Items zuschicken wollen.

Ein neuer Held wird geboren

Doch wie starten wir in ein neues Abenteuer? Zuerst wählen wir unsere Figur aus einem von vier verschiedenen Stämmen: den Clavats, naturverbundenen Verteidigern, den Lilties, kampfstarken Krieger, den Yukes, gebildeten Zauberern und den Selkies, wilden und flinken Schurken. Die Benutzeroberfläche wirkt deutlich übersichtlicher als im Originalspiel und wir haben neue Möglichkeiten, unsere Figur zu verändern. Optisch können wir unseren Charakter auf zehn verschiedene Arten anpassen – acht davon wurden nur für die Neuauflage entworfen. Zudem können wir das Geschlecht bestimmten und entscheiden,

Mit einem Zielring wird der Zauber platziert. Wirken im Multiplayer die Teammitglieder ihre Sprüche im richtigen Moment, können sie ihre Magie kombinieren.

Am Ende jedes Dungeons wartet eine schöne Belohnung: Wir können uns ein Artefakt aussuchen, das die Werte unseres Charakters verstärkt.



In der Stadt können wir unsere Vorräte bei Händlern aufstocken. Die Karawane sollte immer alles Nötige im Gepäck haben, bevor die Reise weitergeht.

Der Quick-Chat ermöglicht eine flotte Kommunikation zwischen den Spielern. Es gibt eine Auswahl vorgefertigter Anweisungen und Fragen.

welchem von acht verschiedenen Berufen unsere Familie nachgeht. Das beeinflusst später unsere Items und das Geschäft unserer Verwandtschaft, das wir in der Stadt vorfinden. Auch die Stimme unseres Charakters lässt sich neuerdings aus vier verschiedenen Varianten wählen. Dabei handelt es sich aber eher um Geräusche denn um ganze Worte oder gar Sätze; ob unsere maulfaule Heldenfigur in Zwischensequenzen den Mund aufmacht, ging aus dem uns präsentierten Material noch nicht hervor.

Im Spiel können wir jede Menge charmante, neue Bekanntschaften schließen. So treffen wir zum Beispiel auf eine Gruppe Selkies namens Streifenbanditen, Gurdy, einen Betrüger mit Gedächtnisschwund, oder den mysteriösen schwarzen Ritter. Die neue Mimic-Fähigkeit erlaubt es uns zudem, Figuren aus der Welt exakt nachzuahmen – was genau dieses neue Feature für einen Zweck hat, ist noch nicht klar.

Den Monstern geht es an den Kragen

Für die Myrrhetropfen müssen wir in erster Linie eines tun: verkloppen, was sich uns in den Weg stellt. Neben normalen Attacken und Fokusangriffen können wir auch Magie verwenden, um die Gegner und Bosse wegzupusten. Zauber funktionieren über Steine, die wir auf unseren Reisen aufsammeln. Damit können wir uns zum Beispiel heilen oder Feuerangriffe schleudern. Verschiedene Zauber lassen sich auch miteinander fusionieren. Alleine können wir über das Menü oder mithilfe unseres Begleiters Mogu Zaubersprüche verschmelzen. Im Multiplayermodus können sich Zauber der verschiedenen Mitspieler je nach Timing und Reihenfolge zu einem mächtigen Effekt vereinen.

Insgesamt sollen beim Kampfsystem sowohl Veteranen als auch Neulinge auf ihre Kosten kommen. Der Einstieg ist bewusst unkompliziert gestaltet, später soll Crystal Chronicles Remastered jedoch auch Herausforderungen zu bieten haben. So gibt es in der Neuauflage 13 zusätzliche Dungeons mit völlig neuen Bosskämpfen und einem erhöhten Schwierigkeitsgrad, durch die man sich nach der Haupthandlung kämpfen kann. Dafür wurden extra neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände ins Spiel eingebaut, um bessere Chancen in den schweren Labyrinthen zu haben. Gegenstände können wir käuflich erwerben oder beim Schmied zusammenbauen, unsere Charaktere lassen sich zudem auch mit Artefakten verbessern. Diese sammeln wir in Dungeons und können nach einem Endgegner auswählen, welches wir behalten wollen. Je erfolgreicher wir uns durch eine Map kämpfen und je mehr wertvolle Boni wir erspielen, desto mächtiger sind die Artefakte, die wir finden. Neben der Vollversion des Spiels erscheint am 27. August auch Final Fantasy Crystal Chronicles Lite, eine Gratis-Demo mit den ersten drei Dungeons. Besitzt ein Freund die kostenpflichtige Version, kann man im Multiplayer zudem noch mehr vom RPG genießen, selbst dann, wenn man nur die Gratisfassung besitzt. **Judith Carl**

Der Trickbetrüger Gurdy leidet unter Gedächtnisschwund. Er ist eine von vielen charmanten Figuren, die wir treffen.

MEINUNG
Judith Carl

Das schreit nach unkompliziertem, magischen Spielspaß mit Freunden!

Ich liebe die Musik, die spannenden Charaktere und die liebevollen Details der Final-Fantasy-Reihe und bin ein großer Fan von Mittelalter-Fantasy. Da ich aber keinen Gamecube hatte, bin ich damals nie in den Genuss von Crystal Chronicles gekommen und habe große Lust, das Spiel jetzt in neuem Gewand nachzuholen. Der Soundtrack und das niedliche Figurendesign haben es mir angetan, allen voran natürlich die wie immer knuffigen Mogrys. Was mir jedoch besonders gefällt, ist, dass Crystal Chronicles zwar ein Actionrollenspiel ist, trotzdem jedoch großen Wert auf die Atmosphäre und die Charaktere gelegt wurde. Die neuen, extraschweren Dungeons sind im Singleplayer dagegen weniger mein Fall. Eine nette Haupthandlung finde ich spannender als eine spielerische Herausforderung. Ich kann mir allerdings richtig gut vorstellen, den Multiplayermodus mit Freunden auszuprobieren und ganze Nächte durchzuzocken – ich weiß auch schon ein paar potenzielle Opfer dafür.

INFOS

Termin:	27. August 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix

Avicii Invector: Encore Edition

Über Musikgeschmack lässt sich vortrefflich streiten, dass Avicii Invector: Encore Edition ein tolles Rhythmusspiel ist, darüber kann man sich hingegen einig sein. Wir konnten reinspielen.

Am 20. April 2018 verstarb der schwedische DJ und Musikproduzent Tim Bergling, besser bekannt unter seinem Künstlernamen Avicii, viel zu jung im Alter von 28 Jahren. In den Jahren zuvor hatte er sich zu einem der größten Stars in seinem Genre gemausert und füllte weltweit Stadien. Der Ruhm ging soweit, dass ihm gar ein eigenes Videospiel gewidmet wurde, an dem er vor seinem Tod sogar noch aktiv mitgearbeitet hatte. Avicii Invector erschien schließlich im Dezember 2019 für PC, PS4 und Xbox One, nun quasi als ein Tribut an das Schaffen Berglings, und bot überraschend ansprechendes Rhythmus-Gameplay zu den bekanntesten, aber auch zu den nicht ganz so rauf- und runtergespielten Liedern des Electro-Künstlers.

Mehr Musik!

Am 8. September erscheint nun die erweiterte Umsetzung des Titels für die Nintendo Switch, versehen mit dem Untertitel Encore Edition. Neben den 25 Titeln des Originals finden sich in dieser Fassung zehn weitere Tracks des Albums „Tim“, welches erst nach Berglings Ableben veröffentlicht wurde, zudem weitere kleine Neuerungen und Anpassungen. Am prinzipiellen Gameplay ändert sich aber nichts: In futuristischen, vor Style nur so übersprudelnden Weltraum-Landschaften bewegen wir uns als Spieler mit einem Raumschiff rasant voran. Grob unterteilt läuft das Geschehen in zwei Phasen ab. In Phase 1 „fahren“ wir auf einer Art Lichtstraße durch das All. Diese Momente machen den Großteil des Gameplays aus und erfordern am meisten Aufmerksamkeit. Mit dem Analogstick nehmen wir eine von drei möglichen Positionen auf der Strecke ein oder wechseln komplett die Ausrichtung und düsen anstatt auf der Straße unter uns auf einer der beiden Wände – fast wie in Mario Kart 8! Wie gut ein anstehender, notwendiger Wechsel zu erkennen ist, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Die diversen Knöpfchendrück-Aufgaben, die uns beschäftigen, können nämlich auf jeder der drei möglichen Pisten auftauchen. Erstens handelt es sich dabei um goldene Torbögen, bei denen wir die linke Schultertaste betätigen müssen. Wie in vielen Rhythmusspielen üblich kann es auch vorkommen, dass wir die Taste gedrückt halten müssen, um unseren Score zu maximieren. Zweitens gilt es, Felder zu befahren und im richtigen Moment B, Y, A und X zu drücken, wobei A und X nur in den härteren Schwierigkeitsgraden zum Einsatz kommen. Das hört sich jetzt erst einmal nach gar nicht so viel an, aber wenn auf einmal die unterschiedlichen Symbole mit rasantem Tempo, in schneller Abfolge und von allen Richtungen auf uns zurasen, dann kommt man hier schneller ins Schwitzen, als einem lieb sein kann! Und wenn man einmal im „Flow“ ist, beziehungsweise eine Liedstrecke auswendig gelernt hat, gilt es weiterhin, das Timing zu perfektionieren, um den Highscore weiter nach oben zu treiben, denn genretypisch wird zwischen akzeptablen, guten und perfekten Eingaben unterschieden. Wer den Punktestand noch

Tauchen diese goldenen Umrahmungen vor uns auf, gilt es, den L-Knopf zu drücken. Timing ist wichtig, um eine Perfekt-Wertung und die Maximalpunktzahl zu erlangen.

Etwas geruhsamer geht es in den Sequenzen zu, in denen man das Raumschiff mit dem Analogstick durch den dreidimensionalen Raum und durch Lichtringe steuert.

höher anheben will, aktiviert den Boost, sobald dieser aufgeladen ist. Anders als man vielleicht denken könnte, hilft er uns aber nicht über schwere Stellen hinweg, sondern macht das Geschehen im Austausch für einen gewaltigen Multiplikator kurzzeitig noch schneller und anspruchsvoller.

Irgendwas mit Handlung

In Phase 2, die regelmäßig während aller Lieder eingestreut wird, hebt unser Raumschiff ab und wir fliegen automatisch vorwärts, aber ansonsten mit freier Steuerung durch den Weltraum. Diese Momente dienen dazu, ein wenig Luft holen zu können, denn obgleich es hier gilt, durch Ringe zu fliegen, um den Multiplikator am Leben zu erhalten, sind diese Abschnitte deutlich weniger herausfordernd. Auch hier kann der Boost gezündet werden. All diese Elemente bilden eine Rhythmusgameplayerfahrung, die zwar nicht neuartig ist und sich klar an diversen Genrekonkurrenten orientiert, aber ungemein kompetent und spaßig präsentiert wird. Zum Einsatz kommt das System entweder im Einzelspielermodus oder im Offline-Splitscreen-Multiplayer. In Singleplayer schaltet man die unterschiedlichen Lieder im Rahmen einer wenig überraschend belanglosen, aber trotzdem ganz nett gemachten Story rund um eine junge Astronautin frei, die auf der Suche nach Schokolade im Weltall herumdüst und – ach, ist ja auch egal. Die Präsentation der kurzen Story-Passagen geschieht mittels nett gemalter Standbilder inklusive simpler Effekte, wer will, überspringt die Handlung aber auch komplett. Nach jeweils vier bestandenen Song-Ausflügen, bei denen man für einen Erfolg mindestens 75 Prozent der Noten treffen muss, schaltet man das nächste Viererset frei. Schön: um Zugriff auf alle der Songs in allen Schwierigkeitsgraden zu erlangen, ist es egal, auf welcher Stufe man sie besteht, man muss sich also nicht drei mal durch die komplette Liste an Liedern arbeiten, wenn man das nicht möchte. Im leider nur offline verfügbaren Multiplayer geht es mit bis zu drei Mitpiloten zur Sache und es gilt, herauszufinden, wer am meisten Rhythmus im Blut hat. Spielerisch ändert sich auch in dieser Variante aber wenig.

In memoriam

Eine Sache ist klar: Aller Qualitäten des Spiels zum Trotz kommt man nicht umhin, eine gewisse Affinität für die Musik Aviciis mitbringen zu müssen, ansonsten gehen einem die elektronischen Klänge wohl schnell auf die Nerven. Egal, wie sehr oder wenig man die Arbeit des Künstlers mag, ist es aber beeindruckend, wie gut die Klänge der Lieder mit dem Spielgeschehen zusammenpassen. Die treibenden Beats bilden eine stimmige Symbiose mit den grellbunten Farben, den kreativ gestalteten Welten um uns herum und dem rhythmischen Knöpfchengedrücke. Schön auch, dass technisch nicht gepatzt wurde. Alles läuft ruckelfrei und Latenzprobleme bemerkten wir beim Spielen keine. Zudem stehen umfangreiche Kalibrierungsoptionen im Menü bereit, sollte doch einmal etwas nicht ganz rund laufen. Ohne jede Frage wurde Tim Bergling mit dem Avicii Invector ein würdiges Denkmal gesetzt.

Lukas Schmid

Zünden wir den Turbo, maximieren wir unseren Punktegewinn, dafür wird es noch schwieriger, den Überblick zu bewahren. Der Einsatz will also gut überlegt sein.

Der Stil des Spiels ist einzigartig, futuristisch und passt perfekt zu den elektronischen Klängen, denen wir lauschen. Zudem läuft das Geschehen stets ruckelfrei.

Je schwieriger das Lied, desto schneller muss man zwischen den verschiedenen Eingaben umdenken und wechseln.

MEINUNG
Lukas Schmid

Ein stylischer, im höchsten Schwierigkeitsgrad extrem fordernder Rhythmusspaß

Trotzdem man mich mit elektronischer Musik normalerweise jagen kann, wippe ich bei einigen Liedern Aviciis schon mal mit, wenn sie im Autoradio laufen. Davon, ein Fan zu sein, bin ich aber weit entfernt. Insofern ist es Avicii Invector: Encore Edition wohl hoch anzurechnen, dass es mir die Musik des leider sehr jung verstorbenen Künstlers tatsächlich nähergebracht hat. Mal die auch weniger bekannten Songs zu hören (zumindest für einen Gelegenheitshörer wie ich), hat mir geholfen, das musikalische Spektrum Aviciis besser ein- und wertzuschätzen. Da steckt auf jeden Fall viel Talent und viel Arbeit dahinter. Was mich noch mehr erfreut hat, ist aber das wirklich ungemein gut gelungene Rhythmusgameplay. Nicht nur sehen die Rasereien mit dem Raumschiff durch die spacigen Science-Fiction-Landschaften cool aus, der Flow, der sich bei immer schneller und immer herausfordernder werdenen Knöpfchengedrücke zu den treibenden Beats der verschiedenen Stücke ergibt, ist sehr befriedigend. Bei den härtesten Liedern sehe ich auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade zwar derzeit noch kein Land, aber ich bin motiviert, das zu ändern. Und am Ende kann ich Aviciis Hits wahrscheinlich alle mitsingen!

INFOS

Termin:	8. September 2020
Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Wired Productions
Entwickler:	Hello There Games

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 06. August 2020.

Nintendo Switch

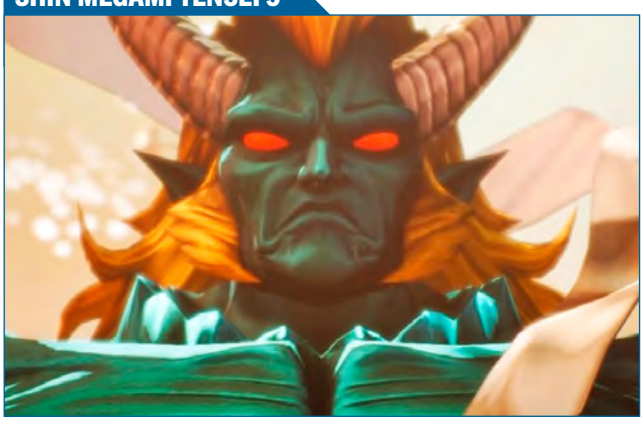
TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Helheim Hassle	Adventure	18. August 2020
PGA Tour 2K21	Sportspiel	21. August 2020
Street Power Football	Sportspiel	25. August 2020
Best Friend Forever	Simulation	27. August 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Rollenspiel	27. August 2020
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	Sportspiel	28. August 2020
Jump Force – Deluxe Edition	Action	28. August 2020
Descenders	Sportspiel	31. August 2020
WWE 2K Battlegrounds	Sportspiel	18. September 2020
RPG Maker MV	Rollenspiel	19. September 2020
Space Crew	Simulation	September 2020
FIFA 21: Legacy Edition	Sportspiel	09. Oktober 2020
Nickelodeon Kart Racers 2: Grand Prix	Rennspiel	Oktober 2020
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	Action	20. Oktober 2020
Asterix & Obelix XXL Romastered	Action-Adventure	22. Oktober 2020
Transformers: Battlegrounds	Action	23. Oktober 2020
Wer wird Millionär?	Geschicklichkeit	29. Oktober 2020
Mat Rat Dead	Musikspiel	30. Oktober 2020
Bakugan: Champions of Vestroia	Rollenspiel	03. November 2020
XIII	Action	10. November 2020
Chris Tales	Rollenspiel	17. November 2020
Sakuna: Of Rice and Ruin	Action	20. November 2020
Release-Zeitraum		
Ghost of a Tale	Adventure	Sommer 2020
Hotshot Racing	Rennspiel	Sommer 2020
Wingspan	Strategie	Sommer 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Baldo	Adventure	Sommer 2020
The Last Campfire	Adventure	Sommer 2020
Apex Legends	Shooter	Herbst 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Fuser	Musikspiel	Herbst 2020
Harvest Moon: One World	Adventure	Herbst 2020
Legends of Eternal	Action	Herbst 2020
Schlag den Star – Das 2. Spiel	Geschicklichkeit	Herbst 2020
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	Herbst 2020

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Beyond Blue	Adventure	2020
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Disco Elysium	Rollenspiel	2020
Doctor Who	Adventure	2021
Doom Eternal	Shooter	2020
Haven	Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
I am dead	Adventure	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
No More Heroes 3	Action	2020
Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm	Action-Adventure	2020
Rogue Lords	Action	2021
Roller Champions	Sportspiel	2020
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Spellbreak	Action	2020
Spiritfarer	Action-Adventure	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
The Survivalists	Adventure	2020
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Gods & Monsters	Action-Adventure	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

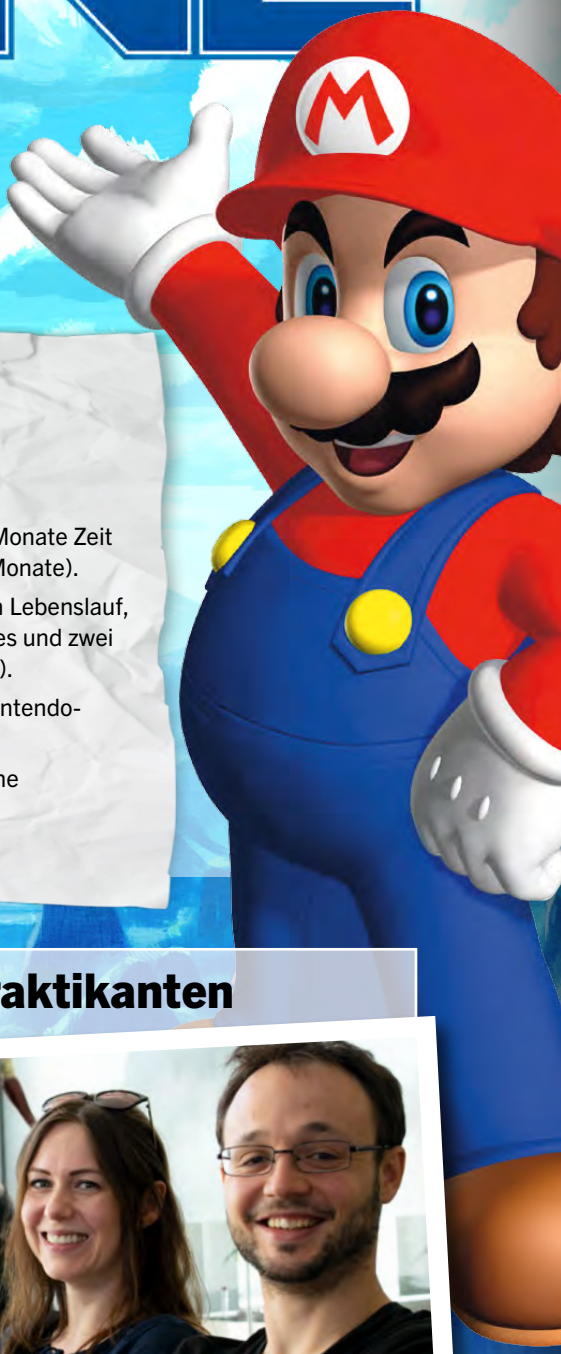
BAKUGAN: CHAMPIONS OF VESTROIA

SHIN MEGAMI TENSEI 5



WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Animal Crossing (überrascht das jemanden?)

Sah zuletzt: Ekel von Polanski. Hat mir sehr gut gefallen.

Liest hoffentlich bald: den neuen Band von Megg und Mogg!

Und sonst: Habe mir einen Sonnenbrand eingefangen. Unangenehm und ärgerlich, aber trotzdem genieße ich weiter die Sonne (natürlich jetzt besser eingecremt) und freue mich, dass es so schön warm ist. Herzlichen Glückwunsch an Ben!

LUKAS SCHMID (Redakteur)

Spielt gerade: Ghost of Tsushima

Sieht gerade: Frozen 2

Liest gerade: Hunter S. Thompson – Fear and Loathing in Las Vegas

Und sonst: Privat gerade nicht der beste Monat aller Zeiten, da liegt einiges im Argen. Aber was soll man machen, is halt so, nech. Dafür hab ich viel Spaß mit Ghost of Tsushima auf der PS4, freu mich, dass der Sommer (bisher!) erträglich ist, was die Hitze angeht und geh fleißig klettern. Die Fränkische Schweiz will erforscht werden!

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Genießt gerade: den Sommer

Sieht gerade: Braodchurch

Isst gerade: Falafel und Datteleis

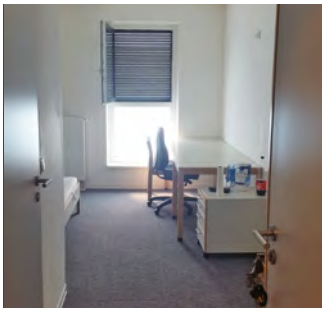
Und sonst: Ich hatte Geburtstag. Schon wieder. Hört das denn niemals auf? Nun gut, es war aber schön. Ich hatte Urlaub, habe in der Zeit meine Familie besucht und war viel in Nürnberg und Fürth unterwegs. Zum Beispiel dreimal Burger essen. Ein bisschen mehr Farbe habe ich auch abbekommen. Und ich war sehr viel im Fitnessstudio. Ein guter Urlaub!

BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Paper Mario: The Origami King, Spyro Reignited Trilogy (Switch

Sieht gerade: Fernsehen auf seinem neuen Camping-TV. Klappt echt gut!

Und sonst: Hurra, die Uni ist vorbei! Ein klasse Ergebnis hab ich mitgenommen in meiner Diplomarbeit und mündlichen Prüfung, jetzt gilt abzuwarten, ob ich den schriftlichen Teil versaubeutelt habe. Weil unsere Diplomierungsfeier-Feier coronabedingt abgesagt wurde, stattdessen ein Foto meiner letzten Studentenbude :D.



MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: Gil Scott-Heron – The Revolution Will Not Be Televised

Sieht gerade: It Might Get Loud, The Outsider (2020)

Liest gerade: David Quammen – Spillover, Hunter S. Thompson – Hell's Angels

Und sonst: Habe neulich Le Mans 66 nochmal angeschaut. Toller Film. Eigentlich gehen mir Autos ja am Arsch vorbei, aber so ein Ford GT 40 hat schon was oder ein Shelby Cobra 427 oder einfach ein 1965er Ford Mustang GT Fastback . . .

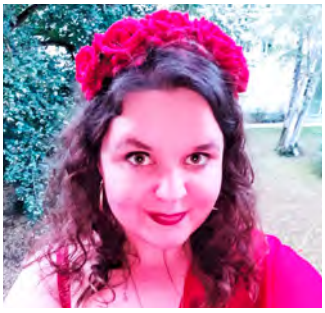
JUDITH CARL (Praktikantin)

Spielt gerade: The Painscreek Killings und das gute alte Anno 1404

Sieht gerade: Futurama auf Prime

Liest gerade: Twitter, das ist heftiger als jeder Thriller – aber bitte nicht verraten, wie es ausgeht!

Und sonst: Seit Corona gönne ich mir erstmals wieder eine kleine Auszeit: Es geht zwei Tage aufs LARP. Dort darf ich mich ans Lagerfeuer kuscheln, barfuß über die Wiesen hüpfen und mal jemand ganz anderes sein – extrem befreiend!



ALEKSANDAR MITREVSKI (Praktikant)

Spielt gerade: Pokémon Schwarz

Sieht gerade: Die zweite Staffel von How to Sell Drugs Online (Fast)

Liest gerade: Die Ermordung des Commendatore Band 1

Und sonst: Bin ich in den letzten Wochen zum Kometenjäger geworden. Der Komet "Neowise" ist seit Juli in Deutschland mit bloßem Auge sichtbar. Allzu viel Glück hatte ich bisher jedoch nicht. Aufgeben kommt aber nicht in Frage, denn bis zum Jahr 8700 kann ich leider nicht warten.

ANTONIA DRESSLER (Praktikantin)

Spielt gerade: NFS Underground2

Sieht gerade: Seven Deadly Sins (zur Vorbereitung auf die neue Staffel!)

Liest gerade: Den letzten Teil der Zauberschiffe von Robin Hobb

Und sonst: Würde ich am liebsten die ganze Zeit in der Sonne sitzen und komme deswegen eigentlich gar nicht zum Zocken! Bis ich eine Lösung für dieses Dilemma habe, ist es aber wahrscheinlich schon wieder Herbst und ich verkrieche mich unter meine Kuscheldecke.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	–	Carrion	–
FLOP-TITEL	Paper Mario: The Origami King	–	–

Paper Mario: The Origami King

Ja, ich habe Paper Mario: The Origami King in diesem Monat als meinen Flop-Titel ausgewählt. Keineswegs natürlich, weil es ein schlechtes Spiel wäre und natürlich vergebe ich an dieser Stelle auch einen grünen Haken, denn was an Qualität in dem Abenteuer steht, ist absolut beeindruckend. Allerdings: Es hätte so, so viel besser sein können, als es ist und das Kampfsystem wurde einfach unverzeihlich verbockt.

Eines unserer Büromottos lautet angeblich "Irgendwas ist besser als nichts". Insofern: Ein Mario-Spiel ist besser als kein Mario-Spiel, auch wenn das Ergebnis vielleicht nicht ganz so berauschend geworden ist, wie es hätte sein können. Der Humor ist trotz der Macken mit den Kämpfen wieder eine große Freude. Gegen NPCs abseits der allgegenwärtigen Toads hätte ich nichts einzuwenden.

Hmm, das neue Paper Mario hinterlässt einen erstaunlich gemischten Eindruck, zu diesem Ergebnis kommt ja auch schon Lukas in seinem Test. Schade, bei der Ankündigung im März dachte ich noch, das Spiel wird rundum genial und ein riesiger Sommerhit. Jetzt also ist es weit und breit das derzeit einzige große neue Spiel von Nintendo, gleichzeitig aber gar nicht mal so arg gut. Schade.

Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise

Das erste Deadly Premonition steht noch immer auf meiner Will-ich-spielen-Liste. Nach dem, was ich mitbekommen musste, während Katha die Fortsetzung getestet hat, ist es aber von relativ weit oben ein ganzes Stück nach unten gerutscht. Das Ding ist technisch ein Debakel und der Erstling soll ja auch alles andere als ein Diamant sein. Dabei finde ich abseits der Technik fast alles an dem Spiel echt klasse.

Ich liebe Trash, und wenn die technische Umsetzung nicht so eine Katastrophe wäre, ich hätte definitiv eine höhere Wertung gezückt. Aber wenn ich Kopfschmerzen davon bekomme, einfach eine Spielwelt zu durchqueren und deshalb nicht lange am Stück zocken kann, dann schlägt mir das auf die Laune. Agent Morgan aber liebe ich, was für eine sympathische und ungewöhnliche Hauptfigur.

Ich schließe mich hier meinen beiden Vorrednern Lukas und Katha an: Auf Deadly Premonition 2 kann ich verzichten. Das Spiel scheint ja nur so vor furchtbarer Technik, langen Ladezeiten, schlimmer Steuerung, Bugs, Glitches, Pop-Ins, langweiligen Nebenmissionen und einer katastrophalen Framerate zu strotzen. Da verwende ich meine knappe Zeit doch lieber für spaßigere Dinge.

Story of Seasons: Friends of Mineral Town

Ich liebe Harvest Moon/Story of Seasons, deswegen fällt es mir nicht leicht, hier ein rotes Kreuz zu setzen. Fakt ist aber: In einer Welt, in der Stardew Valley existiert, hat Story of Seasons: Friends of Mineral Town fast keinen Existenzgrund. Klar, die 3D-grafik ist nett, aber alles, was es tut, macht Stardew Valley besser. Da warte ich lieber auf Rune Factory 5, da gibt es wenigstes das (sehr simple) Action-Rollenspiel-Gameplay.

Man kennt es eben schon. Der Look ist niedlich, aber auch ziemlich schlicht. Da wäre schon mehr drin gewesen. Stardew Valley gibt es auch auf der Switch, somit reicht das Gebotene von Friends of Mineral Town nicht zum Super-Hit, aber nicht jedes Spiel muss ja (Spielspaß-)Rekorde brechen – Genre-Fans freuen sich über einen neuen (alten) Zuwachs in der beliebten Farming-Nische.

Das neue Story of Seasons ist sicher eine nette Farmsimulation, welche Kathas gute 7er-Bewertung auch verdient hat. Und generell mag ich diese Art von Spiel ja auch, keine Frage. Aber seit Stardew Valley für die Switch erschienen ist, sind eigentliche alle solche Spiele, die danach kamen, ziemlich uninteressant für mich gewesen, unabhängig durchaus vorhandener Qualitäten. Gilt auch hier.

Catherine: Full Body

Ich besitze Catherine auf der Playstation 3, habe es aber nie zu Ende gespielt. Wird wohl Zeit, dass ich das auf der Switch nachhole! Die neuen Inhalte klingen spannend und das Rätsel-Gameplay mit den verschiebbaren Blöcken fand ich schon dereinst ziemlich anspruchsvoll, aber echt spaßig. So, liebe Entwickler, und jetzt portet ihr als nächstes noch Personal 5: Royal auf die Switch, abgemacht?

Mehr davon! Catherine ist ein wirklich außgerwöhnliches Spiel, das nicht nur, was die Story betrifft, zu unterhalten vermag, sondern auch in Sachen Gameplay überzeugt. Die Umsetzung auf der Switch ist sauber, es gibt neue Inhalte und Modi, da kann man wirklich gar nicht meckern. Dle Gestaltung der Charaktere ist Geschmackssache, aber mir hat das Gesamtpaket wirklich gut gefallen.

Von Catherine habe ich tatsächlich bis vor kurzem noch nie etwas gehört. Das Spiel war mir gänzlich neu, als im Podcast letztens ein Zuhörer fragte, ob Full Body wohl für die Switch erscheinen könnte, da war da Spiel noch nicht angekündigt. Nun ist es also tatsächlich erschienen und ja, das ist ja mal was anderes, oder? Catherine: Full Body sieht auf der Switch auch gut aus, also von mir daher Daumen hoch!

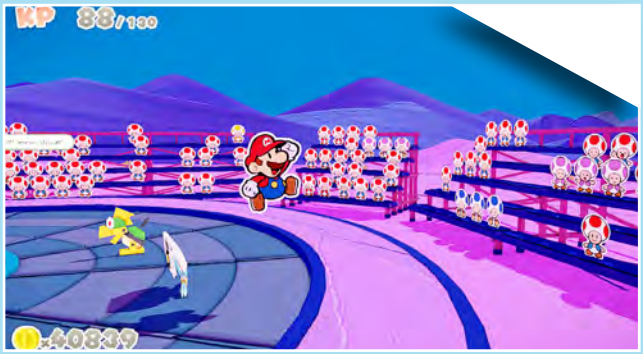
Crysis Remastered

Ganz klar: Wer die technisch beste Version von Crysis spielen will, der macht um die Switch-Umsetzung einen großen Bogen. Der Shooter war schon zum PC-Release anno 2007 technisch so fortschrittlich, dass er auch heute noch ohne deutliche Kompromisse nicht auf Nintendos Konsolenhybrid läuft. Trotzdem sieht das Abenteuer grafisch eigentlich ziemlich fein aus – für ein Nintendo-Switch-Spiel eben.

Mit den Crysis- und Far-Cry-Spielen verbinde ich wenig Erinnerungen und kaum Emotionen (bis auf Far Cry 2 mit der tollen Feuermechanik). Crysis war für mich immer ein Schaukasten für edle Optik, auf der Switch ist das natürlich nicht im gleichen Maß der Fall wie auf dem PC, aber spielen kann man es. Ist nicht mein Genre und ich werde meine Switch in naher Zukunft nicht damit füttern.

Ich glaube, etwas Ähnliches habe ich an dieser Stelle schon mehrfach geschrieben, aber auch hier trifft es wieder zu: Sehr schön, dass es Crysis jetzt für die Switch gibt und damit erstmals für eine Nintendo-Konsole! Das heißt nämlich, ich kann dieses Spiel, über das ich im Laufe der Jahre einfach schon so wahnsinnig viel gehört habe, endlich auch mal nachholen. Ich bin gespannt!

Die traditionsreiche Rollenspielreihe findet endlich ihren Weg auf die Switch. Stellt sich die Frage: Orientiert sich The Origami King eher an den hochgelobten Anfängen der Reihe, oder folgt es dem modernen Ansatz à la Sticker Star und Color Splash? Und ist es eine würdige Fortsetzung?



Was das Kampfsystem angeht, haben die Entwickler leider so ziemlich alles vermurkst, was man vermurksen kann. Die Auseinandersetzungen dauern durch das Puzzle-Gepänkel im Vorfeld teilweise eine Ewigkeit, das rudimentäre Ressourcen-System schwankt zwischen unnötig und nervig und Belohnungen gibt's außer Münzen gar keine.

Das Nintendo-Switch-Jahr 2020 ist aus Exklusivspiele-Sicht bisher eine rechte Enttäuschung. Bis jetzt, Stand Anfang August, ist erst sehr wenig in dieser Hinsicht erschienen und was uns im Weihnachtsgeschäft erwartet, ist nach wie vor ein großes Mysterium. Gut also, dass zumindest ein Abenteuer in die Bresche springt und den Switch-Sommer davor bewahrt, völlig ohne Highlight vorüberzugehen. Und dann ist's auch noch Promi-Klempner Mario höchstselbst, der seine Aufwartung macht! Paper Mario: The Origami King führt die beliebte Spin-off-Serie auf die Switch und soll das klaffende Content-Loch füllen. Alles gut also? Können wir als Switch-Besitzer uns zufrieden zurücklehnen und drauf warten, was da noch kommen mag? Nun, nur bedingt. Denn auch, wenn das neue Paper Mario viele der Qualitäten mit sich bringt, die man mit den Vorgängern verbindet, so stolpert es doch an mindestens ebenso vielen Stellen und dürfte vor allem Kenner der bisherigen Titel, aber auch Erstspieler mit sehr gemischten Gefühlen zurücklassen.

Papier, so schön wie nie zuvor

Doch beginnen wir mit dem Positiven. In Sachen Technik ist The Origami King ein absolutes Brett! Spätestens seit dem 3DS-Teil Sticker Star setzt Paper Mario massiv auf Papier-Ästhetik. Soll heißen: Anders als in den Abenteuern davor ist der Gag nicht bloß, dass Mario und alle anderen Figuren flach wie Papier sind und entsprechend manche Witze und Gameplay-Elemente mit der Papier-Thematik spielen. Nein, dieser Ansatz wird voll durchgezogen! Alle Figuren, alle Levelelemente, einfach alles, was wir sehen, ist gebastelt. Drahtgestelle halten Häuser aus Krepp in Form, Büsche bestehen aus schlampig ausgeschnittener Pappe, sehen wir Objekte von der Seite oder von hinten, so erkennen wir Bastelfehler, verstärktes Papier, Klebestreifen, die Dinge an Ort und Stelle halten und andere Details. Die Liebe und die Mühe, welche in jeden einzelnen Zentimeter der Spielwelt geflos-

Was den Humor, die schrägen, einzigartigen Momente und die Qualität der mit Unmengen an Witz geschriebenen Dialoge angeht, ist The Origami King eine absolute Wucht und tendenziell sogar besser gelungen als der ebenfalls extrem lustige Vorgänger Color Splash. Im Kontrast dazu erwarten uns auch überraschend emotionale, traurige Momente.

Neben den klassischen, linearen Arealen dürfen wir mehrmals auch in deutlich offeneren Gebieten ran, etwa diesem stark an The Wind Waker erinnernden Ozean-Abschnitt.

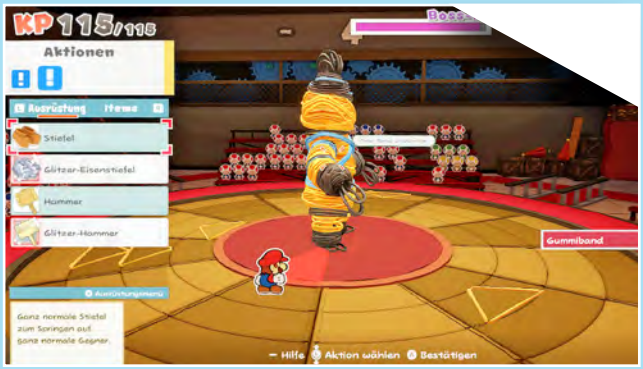
sen sind, sind beeindruckend und sogar dem in dieser Hinsicht auch schon hervorragend umgesetzten Wii-U-Teil Color Splash einen Schritt voraus. Manch einer mag sich daran stören, dass die Papier-Ästhetik fast schon zum Gimmick verkommen ist, obwohl sie dereinst bloß eine Designentscheidung war, um die Mario-Rollenspiele grafisch von den 3D-Hüpfabenteuern zu unterscheiden. Dass die Umsetzung der Bastel-Optik famos gelungen ist, dürfte dennoch kaum jemand verneinen.

Welt klasse

Die Welt, welche die Entwickler geschaffen haben, ist zudem einfach traumhaft schön und sehr abwechslungsreich. Wir starten klassisch in Toad Town, später verschlägt es uns aber in ungemein kreative Areale wie eine Wüsten-Disco-Stadt, auf ein verlassenes Kreuzschiff oder einen Wald voller lebender Bäume. Wir wollen an dieser Stelle gar nicht zu viele der tollen Lokalitäten im späteren Spielverlauf vorwegnehmen, können aber bestätigen, dass in die Gestaltung der Welt ebenso viel Herzblut geflossen ist wie in ihre grafische Umsetzung. Manchmal erwarten uns sogar semi-offene Gebiete, in denen wir mit unterschiedlichen Gefährten herumfahren können – ein Novum für die Paper-Mario-Serie. Open-World-Gameplay darf man sich nicht erwarten, die großen Areale laden aber zum Erkunden ein und bieten eine angenehme Abwechslung zu den anderen, linearen Abschnitten. Diese sind aber auch stets verwinkelt und sehr smart aufgebaut. Um zu bestimmten Punkten, etwa versteckten Schatzkisten, zu gelangen, bedarf es manchmal durchaus einer Portion Denkarbeit, inklusive befriedigender Aha-Momente.

Alles ist verbunden!

Je nach Sichtweise Grund zur Freude oder nervig: Das Level-System aus den beiden direkten Vorgängern inklusive Oberweltmap ist Geschichte. Stattdessen erwartet uns wie in den älteren Serienteilen eine zusammenhängende Welt. Nahtlos verbunden ist sie nicht und die Ladebildschirme, die wir zu sehen bekommen, sind zwar nicht lange, aber etwas zu häufig. Trotzdem fühlt sich die Spielwelt durch diesen Ansatz deutlich schlüssiger und in sich stimmiger an. Mit den verknüpften Arealen einher geht aber natürlich mehr Laufarbeit als in Sticker Star und Color Splash. Zwar gibt es gleich mehrere Schnellreisesysteme, etwa Röhren, ein Faxgerät, mit dem wir uns zu verschiedenen Orten versenden können, Shortcuts und mehr. Trotzdem muss



Ist das Arena-System bei Standardauseinandersetzungen eine nervige Qual, so ist die abgewandelte Version, die in Bosskämpfen zum Einsatz kommt, ein strategisch herausforderndes, kreatives und wirklich gut gelungenes Vergnügen. Für einen Sieg sollte man Zeit mitbringen, denn die Schlachten dauern auch mal 30 Minuten und länger.

relativ viel gelaufen werden, auf jeden Fall wesentlich mehr, als es in den Level-basierten Vorgängern der Fall ist. Wir sind trotzdem froh, dass die Entwickler diesen Design-Schritt gegangen sind, denn das, was The Origami King durch die zusammenhängende Welt gewinnt, überwiegt unserer Meinung nach gegenüber den dadurch entstehenden Problemen.

A story of stuff and Toads

Was gibt es zu tun im Pilzkönigreich? Jede Menge! Wo wir wann hinkönnen, bestimmt die Haupthandlung. Überall erwarten uns aber sammelbare Statuetten, Schatzkisten, in die Welt gerissene Löcher, die wir mittels eines mit uns geführten Sackes voller Papierschnipsel stopfen und spaßige Minispiele. Dann gilt es etwa, mit einem Boot Stromschnellen hinunterzufahren, gleich an mehreren Orten mit der Angel auf Cheep-Cheep-Jagd zu gehen oder uns in einem Ninja-Haus auf die Suche nach gut versteckten Ninjis, kleinen, in schwarz gekleideten Kreaturen, zu begeben. Das ist schön, das macht Spaß, zumindest, wenn man einen ausgeprägten Hang zur Komplettion hat und wenn die magischen 100% im Menü bei einem ein wohliges Gefühl im Bauch auslösen. Zusätzlich schalten wir indirekt Musikstücke, Artworks und Infotafeln zu Freund und Feind frei, die wir anschließend in einem Museum in Toad Town bewundern. Übertrieben hat man es wie schon in den beiden letzten Spielen mit den Toads. Nicht falsch verstehen, wir finden die dauerfröhlichen Pilzköpfe genauso putzig wie jeder andere. Allerdings sehen sie halt immer gleich aus, und wo man einst auf ein Sammelsurium an unterschiedlichen, extra für die einzelnen Spiele geschaffenen Figuren gestoßen ist, trifft man nun auf Toad nach Toad auf Toad, während alle anderen Pilzkönigreich-Bewohner die zweite Geige spielen müssen. In Origami King hat man die Toad-Schwemme nun auf die Spitze getrieben, denn die kleinen Kerlchen fungieren ebenfalls als Sammelgegenstand, und zwar als der mit Abstand häufigste. Zerknüllt, zusammengefaltet oder -gerollt warten sie an allen Ecken und Enden darauf, von uns gefunden und mit unserem stets treu mit uns geführten Hammer wieder in Form gebracht zu werden. Das Ergebnis: Noch mehr Toads, welche die Welt bevölkern. Das ist von der Idee her kreativ und einen Toad als Besitzer eines Shops wiederzutreffen, den man Stunden zuvor aus seiner Existenz als Origami-Schmetterling befreite, hat schon was. Zudem bieten die Toads auch einen geringen spielerischen Nutzen – dazu später mehr. Dennoch sind wir nach unserer Zeit mit dem Spiel ganz froh, jetzt erst einmal wieder Toad-frei durch die Welt gehen zu können.

Ein Collectathon im klassischen Sinne wie der Hüpfspiel-Bruder Mario Odyssey ist Origami King nicht, wer alles sammeln will, ist trotzdem eine ganze Weile gut beschäftigt.

Viel mehr Spaß als die rundenbasierten Kämpfe machen die Echtzeit-Duelle gegen diverse Pappmaché-Kameraden. Auch Bosse dieser Machart stellen sich uns entgegen.

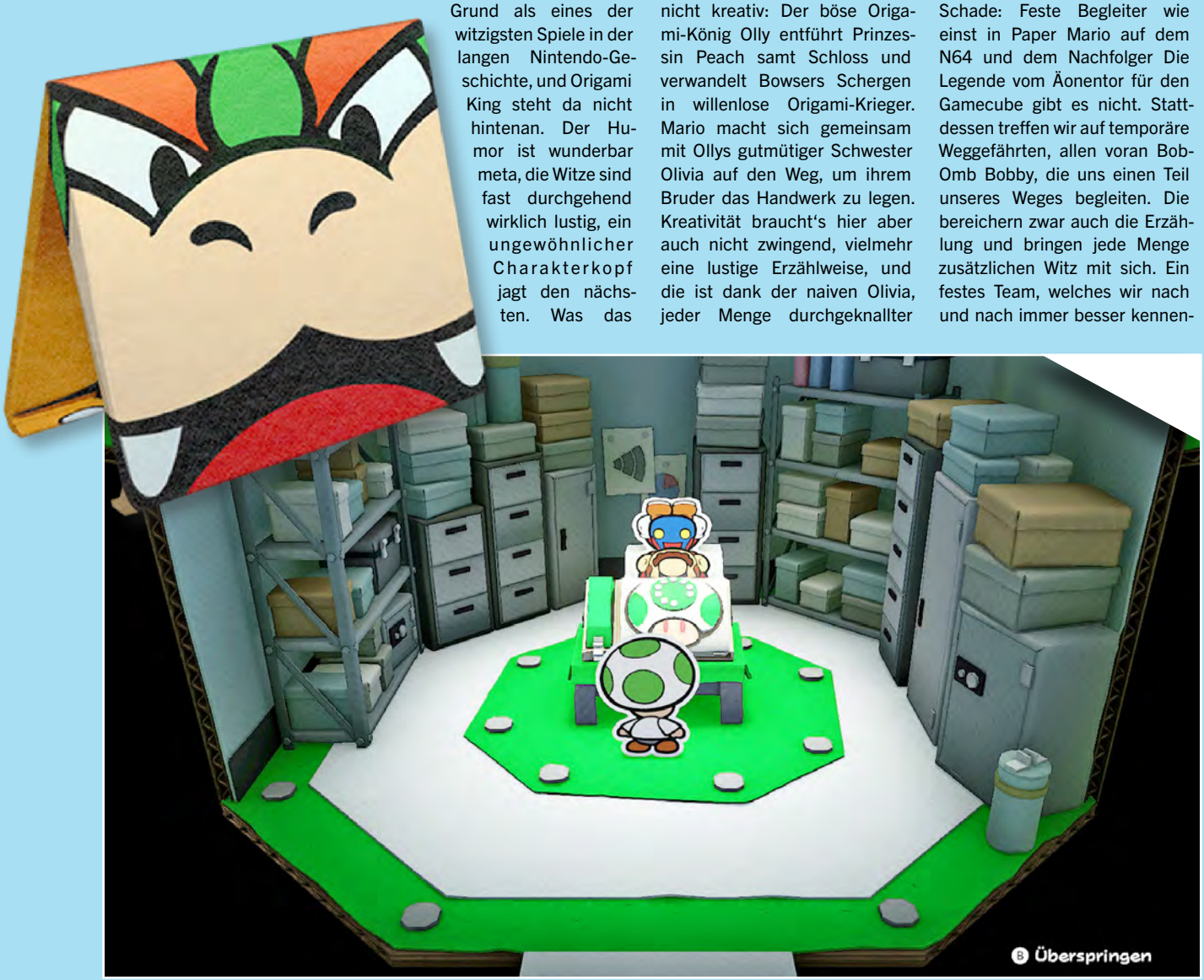
Es sind schon sehr, sehr viele Toads, auf die man im Spielverlauf trifft respektive die man aufklaubt. Fast jeder hat aber immerhin einen wirklich witzigen Spruch auf Lager!

Zu Toade gelacht

Was ein wenig die Ehre der Pilzköpfe rettet und die Aufeinandertreffen mit ihnen doch noch zum kleinen Highlight macht: Die Dialoge mit ihnen, aber auch mit allen anderen Figuren in der Welt, sind fantastisch geschrieben und sprühen (auch in der deutschen Fassung) nur so vor Wortwitz, Charme und Humor! Color Splash gilt nicht ohne Grund als eines der witzigsten Spiele in der langen Nintendo-Geschichte, und Origami King steht da nicht hintenan. Der Humor ist wunderbar meta, die Witze sind fast durchgehend wirklich lustig, ein ungewöhnlicher Charakterkopf jagt den nächsten. Was das Abenteuer in Sachen Figurenvarianz missen lässt, macht es durch die brillanten Texte (fast) wieder wett. Vor Humor und Charme strotzt auch die Haupthandlung. Dabei ist sie wahrlich nicht kreativ: Der böse Origami-König Olly entführt Prinzessin Peach samt Schloss und verwandelt Bowsers Schergen in willenlose Origami-Krieger. Mario macht sich gemeinsam mit Ollys gutmütiger Schwester Olivia auf den Weg, um ihrem Bruder das Handwerk zu legen. Kreativität braucht‘s hier aber auch nicht zwingend, vielmehr eine lustige Erzählweise, und die ist dank der naiven Olivia, jeder Menge durchgeknallter Momente und der kleinen Nebengeschichten, die uns in den verschiedenen Arealen der Welt erwarten, definitiv gegeben.

Die Party muss warten

Schade: Feste Begleiter wie einst in Paper Mario auf dem N64 und dem Nachfolger Die Legende vom Äonentor für den Gamecube gibt es nicht. Stattdessen treffen wir auf temporäre Weggefährten, allen voran Bob-Omb Bobby, die uns einen Teil unseres Weges begleiten. Die bereichern zwar auch die Erzählung und bringen jede Menge zusätzlichen Witz mit sich. Ein festes Team, welches wir nach und nach immer besser kennen-



Anders als in Sticker Star und Color Splash erwartet uns diesmal wie in den frühen Serienteilen eine zusammenhängende Welt, inklusive mehrerer Schnellreise-Optionen.

Komplettisten können dem Ergebnis ihrer Obsession im Museum in Toad Town frönen. Dort finden wir alle unsere aufgeklaubten Kostbarkeiten liebevoll ausgestellt vor.

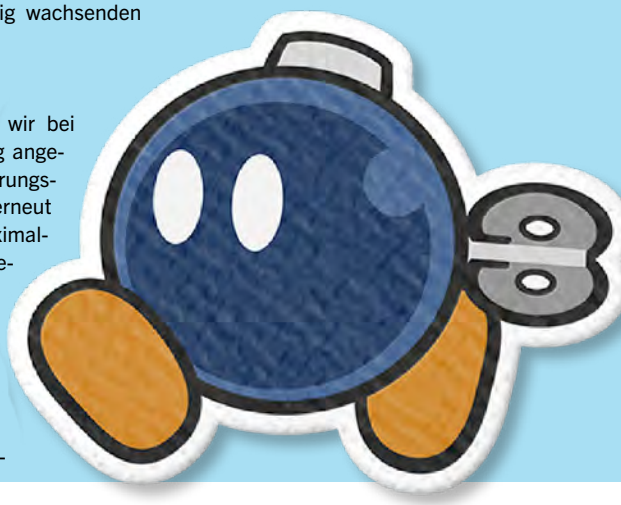
lernen, hätten wir aber trotzdem vorgezogen. So haben wir in den Kämpfen auch keinerlei Kontrolle über diese Kurzzeitbegleiter, sie greifen von sich aus an oder eben nicht. Und damit sind wir nach all dem Lob leider bei dem Punkt angelangt, welcher Paper Mario: The Origami King aller Qualitäten zum Trotz massiv nach unten zieht und aus einem potenziellen Humor-Meisterwerk ein Wechselbad der Gefühle macht, bei dem Freude und Frust sich ständig die Klinke in die Hand geben: dem Kampfsystem und allem, was damit zusammenhängt. Um das zugrundeliegende Problem zu erörtern, müssen wir ein wenig ausholen.

Es war einmal ...

Früher, also im ersten Paper Mario, dem Nachfolger und sogar schon im ersten Mario-Rollenspiel namens Legend of the Seven Stars für das SNES, erwartete uns klassische Rollenspiel-Kost. Wir wählten verschiedene Attacken, verfügten über sogenannte Blumenpunkte, die uns wie Mana begrenzten Zugriff auf Spezialattacken erlaubten, setzten Items ein und erlangten für unsere Mühen Erfahrungspunkte, die uns immer stärker machten. Als kleines Novum konnten wir unsere Angriffe verstärken und unsere Verteidigung erhöhen, indem wir zu den richtigen Zeitpunkten einen Knopf drückten. Das brachte etwas Echtzeit-Action in die ansonsten streng rundenbasierten Auseinandersetzungen, bereicherte das Spielgefühl und wurde später in Titeln wie South Park: Der Stab der Wahrheit und dem Nachfolger übernommen. Super Paper Mario für die Wii ging einen ganz anderen Weg und setzte auf stark an die Mario-Hauptspiele angelehntes Hüpf-Gameplay, bei dem es trotzdem Erfahrungspunkte gab und wir immer stärker wurden. Beginnend mit Sticker Star für den Nintendo 3DS beschloss Nintendo aber aus einem bis heute unerfindlichen Grund, dass Paper Mario ab sofort kein Rollenspiel mehr sein dürfte. Erfahrungspunkte wurden ersatzlos gestrichen, statt normalen Angriffen und Spezialattacken gab es nun ein Ressourcen-System. Jede Aktion im Kampf benötigte einen Sticker, besaß man keine mehr, hatte man Pech gehabt. Das wurde schon sehr kritisch gesehen, viel schlimmer war aber, dass die Kämpfe schlicht und ergreifend keinen Nutzen mehr hatten. Wir bekamen bloß weitere Sticker und ein bisschen Geld, das Ausweichen war trotz in der Welt sichtbarer Feinde aber nicht immer möglich. In Color Splash wurde dieses System fortgesetzt, aber noch durch ein weiteres Gimmick verschlimmert. Statt Stickern gab es nun Karten, deren Kraft hing zusätzlich davon ab, ob wir sie mit Farbe einfärbten oder nicht. Spielspaßtechnisch hatte das keinerlei Relevanz, es zog die Kämpfe aber unangenehm in die Länge. Immerhin hatten die Auseinandersetzungen nun wieder etwas mehr Wert, denn fürs Gewinnen gab es quasi Farb-XP für unseren stetig wachsenden Farbsack.

And now this

Und damit sind wir bei The Origami King angekommen. Erfahrungspunkte gibt es erneut nicht, unser Maximalvolumen für unseren Schnipselsack wird, wie auch maximale Lebensenergie, Angriffskraft und Co., an fest vorgegebenen Punkten und nicht durch Kämpfe erhöht, und ein noch viel nervigeres, viel zeitintensiveres Gimmick belastet den Spielspaß an des Färbens statt. Das grundsätzliche Gefecht-Gameplay funktioniert wie anno dazumal, wir greifen also mit Sprung und Hammer an und verstärken Attacken beziehungsweise minimieren Schaden durch gutes Timing. In wirklich ausnahmslos jeder Auseinandersetzung erwartet uns nun aber vor dem eigentlichen Kampf eine Art Puzzle-Spiel. Die Duelle finden stets in einer kreisrunden Arena statt, mit uns in der Mitte und den



Die Papierästhetik des Abenteuers ist wirklich wundervoll gelungen. Alles wirkt so, als würde es aus echten Bastelmaterialien bestehen. Eines der hübschesten Switch-Spiele!

Feinden drum herum. Die Felder, auf denen sie stehen, lassen sich entweder im respektive gegen den Uhrzeigersinn drehen und die einzelnen Spalten zudem in beide Richtungen verschieben. Die Aufgabe: die Widersacher innerhalb eines Zeitlimits möglichst perfekt anordnen, dafür gibt es erhöhte Angriffskraft und wir können eine maximale Anzahl an Feinden mit Sprung oder Hammer beackern. Dieses System ist im Kern interessant und macht ziemlich genau drei Runden lang Spaß. Danach hat man es verstanden und es hat sich auch schon überlebt. Kämpfe, die sonst wenige Sekunden dauern würden, ziehen sich durch das Geplänkel im Vorfeld gut dreimal so lange hin. Macht man einen Fehler, entweder aus Genervtheit oder weil man ein Muster nicht durchschaut, dann noch mal deutlich länger. Weil das des Ärgers noch nicht genug war, bestehen die Auseinandersetzungen erstmals in der Serie übrigens auch gerne mal aus mehreren Wellen. Wir rekapitulieren: Kämpfe, denen man oft genug nicht ausweichen kann und für deren Bestehen es keinerlei Belohnung abseits von Münzen gibt, die dreimal bis zehnmal so lange dauern, wie sie dauern müssten, dank eines Vorspiels, das schon nach kürzester Zeit keinen Spaß mehr macht. Das ist genauso dumm, wie es sich anhört und zieht die Qualität des Gesamterlebnisses in einem Maß nach unten, wie wir es selten zuvor in einem ansonsten ziemlich grandiosen Spiel erlebt haben. Und wir sind noch gar nicht fertig mit dem Ärgern! Weniger kritisch, aber auch nicht sonderlich positiv: Die nach und nach befreiten Toads säumen die Tribünen um uns herum und für einen geringen Münzeinsatz werfen sie uns zufällig Heilitems zu oder schaden Feinden. Kann man machen, wenngleich wir wenigstens in den Kämpfen gerne der dauernden Toad-Armada entgangen wären. Viel schlimmer aber: Neben allem anderen, was seit Jahren bei den Paper-Mario-Kampfsystemen falsch läuft, haben es die Entwickler neben all den anderen Verschlimmbesserungen in The Origami King nicht einmal geschafft, das Ressourcen-System über Bord zu werfen. Spezialangriffe werden durch besonders starke Hämmer und Stiefel ausgelöst, die nach einigen Einsätzen kaputtgehen. Das hat keinerlei Gameplay-Nutzen, nervt, wenn man keine dieser Helferlein mehr dabeihat, erfordert unnötige Laufarbeit, wenn man vor einem Kampf zum Shop muss, um neue Items zu kaufen und ist das i-Tüpfelchen auf dem Riesenhaufen Mist, den die Entwickler mit dem Kampfsystem des Spiels verbrochen haben. So invasiv wie das Ressourcen-Management in den beiden Vorgängern ist jenes im aktuellen Spiel nicht, ein gehöriger weiterer Störfaktor aber dennoch. Nicht einmal eine Herausforderung ergibt sich durch all die neuen, unnötigen bis nervigen Systeme, denn all dem Ärger zum Trotz ist das Switch-Paper-Mario eine ziemlich einfache Angelegenheit.

Toad Town ist so etwas wie die Hub des Abenteuers. Von hier aus gelangen wir zu den meisten anderen Gebieten und finden Shop, Museum, Kampf-Labor und Co. vor.

Mehr Spaß mit Bossen

Ungleich besser sieht die Situation bei den Bosskämpfen aus. Die haben zwar auch wenig mit dem zu tun, was man als Serienkenner gewohnt ist, der Neuansatz funktioniert hier aber wirklich sehr gut. Das liegt nicht zuletzt daran, dass einen bei Bosskämpfen Dinge wie fehlende Erfahrungspunkte nicht tangieren und man an sie ganz anders herangeht als an Standard-Feind XY, aber auch daran, dass das Arena-System hier gänzlich anders genutzt wird als im übrigen Spielverlauf. Hier stehen nicht wir im Zentrum des kreisrunden Kampffeldes, sondern der Obermotz hat sich dort breitgemacht. Und wir müssen die Felder nicht für Angriffe anordnen, sondern uns mittels Pfeilen einen Weg zusammen-

puzzlen, auf dem Weg Lebensenergie, Angriffs-Verdoppler und andere Helferlein mitnehmen und das Ganze auf einem Attacke-Feld enden lassen. Ein- und Ausschalter für Spezialangriffe, Immunitäten des Bosses gegen bestimmte Aktionen, von ihm gesetzte Felder, die tunlichst umgangen werden sollten und Kampfstrategien, die erst nach und nach erschlossen werden müssen, sorgen hier für zusätzlichen Spielspaß. Etwas schade ist bloß, dass wir neben riesigen Origami-Kreaturen lediglich im wortwörtlichen Sinne gegen Bürobedarf antreten, zum Beispiel gegen eine Schachtel Buntstifte oder einen Ballen Gummibänder. Immerhin sind die Dialoge dieser etwas einfallslosen Widersacher genauso witzig geschrieben wie alle anderen auch, trotzdem hätten wir uns hier eigenständigere, interessantere Bösewichte gewünscht. Auch sonst trifft man in den Standard-Kämpfen ausschließlich auf Origami-Feinde.

Freude durch Pappmaché

Wenn Nintendo sich schon weigert, mit einem Erfahrungspunkte-System zu arbeiten, dann hätte man die gelungenen Bosskämpfe behalten und die sonstigen rundenbasierten Gefechte schlicht und ergreifend streichen sollen. Es gibt tatsächlich auch einen wesentlich besser passenden Ersatz: Immer wieder trifft man im Spielverlauf auf Pappmaché-Feinde. Die bezwingen wir ebenfalls in Kämpfen, aber direkt in der Spielwelt, und zwar, indem wir zuerst einen markierten Schwachpunkt attackieren, dann ihren Angriffen ausweichen und sie mit dem Hammer bekloppen. Das System geht flott von der Hand, macht Laune und wird sowohl im Rahmen von Standard- als auch Quasi-Bosskämpfen genutzt. Zwar gibt es auch hier keine großen Belohnungen für Siege, das fällt durch den wesentlich geringeren Aufwand und den dynamischen Ablauf aber kaum ins Gewicht. Ein wenig erinnern diese Auseinandersetzungen an die Echtzeit-Kämpfe aus Super Paper Mario, und das ist ausschließlich positiv gemeint. Hätte Nintendo anstatt auf die rundenbasierten Auseinandersetzungen alleine auf dieses Sub-Kampfsystem gesetzt, wäre The Origami King ein um Welten besseres Spiel.

Ein verhindertes Meisterwerk

Dann hätte man auch über weitere kleinere Schwachpunkte wie die eigentlich lange Spielzeit, die jedoch durch sehr viele austauschbare Sammelquests erkauft wird – neben den vermaledeiten Kämpfen –, deutlich leichter hinwegsehen können. So einfach ist die Sache aber nicht, und aufgrund der vorhandenen und völlig vermeidbaren Fehler ist ein Spiel, welches mit jeder Ader seines Seins Qualität, Liebe zum Detail und richtig tollen Humor atmet, trotzdem eine ziemliche Enttäuschung. Was Paper Mario: The Origami King gut macht, macht es so gut, dass es dadurch davor bewahrt wird, noch weiter in den Wertungsgefilden hinabzusteigen. Was es schlecht macht, macht es aber dermaßen schlecht, dass man eine vollumfängliche Kaufempfehlung hier einfach nicht guten Gewissens aussprechen kann. **Lukas Schmid**

Der thematische Abwechslungsreichtum kann sich sehen lassen. Eine Wüsten-Discostadt ist da noch vergleichsweise normal.

MEINUNG
Lukas Schmid

Ich liebe es und ich hasse es.

Noch selten hat mich ein Spiel beim Testen dermaßen frustriert wie Paper Mario: The Origami King. In manchen Momenten war ich absolut verliebt, hatte einen Bombenspaß und hätte nichts lieber getan, als ewig weiterzuspielen. Dann aber gab es diese anderen, leider ebenfalls sehr häufigen Momente, in denen mich das dröge Kampfsystem ohne sinnvolle Belohnungen, die lahmen Fetchquests und andere, zutiefst nervige Elemente die Switch samt Spiel am liebsten aus dem Fenster hätten pfeffern lassen. Es ist zugleich faszinierend und frustrierend, wie die eindeutig extrem talentierten Entwickler durch dermaßen offensichtlich dämliche Entscheidungen ihr Baby stellenweise vom Meisterwerk in ein Ärgernis verwandeln können. Ist Paper Mario: The Origami King trotzdem ein gutes Spiel? Ja, aber eben auch nicht mehr als das. Ich hatte gehofft, dass die Reihe mit dem Abenteuer zu alten Qualitäten zurückkehren oder zumindest eine gute Balance zwischen Neu und Alt würde finden können. Das ist nicht geschehen und das Ergebnis ist ein wunderbar charmanter, wahnsinnig humorvoller Titel, dessen sonstige, massive Makel dadurch aber nur bedingt ausgeglichen werden können.

Infos

Termin:	17. Juli 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wahnsinnig lustig geschrieben
- ✚ Tolle Atmosphäre
- ✚ Grafisch beeindruckend
- ✚ Schön gestaltete, zusammenhängende Spielwelt
- ✚ Sehr spaßige Bosskämpfe
- ✚ Viele Nebenaufgaben
- ✚ Jede Menge Sammelkram
- ✚ Wenn das Spiel gut ist, ist es sehr gut
- ✚ Großer Umfang …
- ➖ … erkauft durch Designfehler und Fetch Quests
- ➖ Wenn das Spiel schlecht ist, ist es sehr schlecht
- ➖ Grundsätzlich interessantes, aber sehr schnell mühsames Kampfsystem
- ➖ Keinerlei richtige Belohnungen für Gefechte
- ➖ Kämpfen kann oft nicht ausgewichen werden
- ➖ Wenige interessante, neue Figuren
- ➖ Toads, Toads, überall Toads
- ➖ Nerviges Ressourcen-Management in Kämpfen
- ➖ Nicht lange, aber häufige Ladezeiten
- ➖ Sehr einfach

Wertung

7

Freude und Ärger liegen nahe beieinander in diesem zutiefst charmanten Abenteuer.

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

UNSER EXKLUSIVES INTERVIEW MIT DEN ENTWICKLERN

Schon bevor wir das Abenteuer selbst spielen konnten, bekamen wir vor einigen Wochen die Gelegenheit, den Entwicklern des Spiels exklusiv in einem E-Mail-Interview Fragen zu stellen. Nun bekamen wir die Antworten und möchten unser Gespräch an dieser Stelle mit euch teilen.

N-ZONE: Warum handelt es sich bei Bobby dem Bob-Omb und anderen Figuren, die Mario trifft, bloß um temporäre Begleiter? Denken Sie nicht, dass sich die Fans nach einem traditionelleren Party-System sehnen?
Kensuke Tanabe: Wenn wir ein neues Spiel entwickeln, denken wir zuerst über das Spielsystem nach. Sind wir von einer Idee überzeugt, überlegen wir uns weitere Elemente, die dazu passen. Das ist unser Prozess bei der Spieleentwicklung. An dessen Anfang machen wir uns noch keine Gedanken dazu, ob ein traditionelles Gruppensystem zum Einsatz kommt oder nicht. Wir haben uns in diesem Teil der Reihe für den Einsatz von Gefährten entschieden, da wir neben Olivia auch andere Charaktere brauchten, um Ereignisse zu kreieren, die Marios Reise für die SpielerInnen noch unvergesslicher macht. Zudem hatten wir das Gefühl, dass es die Ereignisse im Spiel noch einzigartiger und den Spielverlauf noch unterhaltsamer machen würde, wenn die Gefährten von Welt zu Welt variierten. Unabhängig davon, wie das Spiel am Ende wird: Ein Schwerpunkt der Entwicklung ist immer, den SpielerInnen neue Erlebnisse zu bieten.

N-ZONE: Warum haben Sie sich entschieden, Objekt-basierte Bosse zu kreieren, anstatt auf „normale" Bösewichte zu setzen?
Kensuke Tanabe: In der Paper-Mario-Reihe dreht sich alles um das Thema Papier. Auf die Idee mit dem Büromaterial kamen wir, als wir über verschiedene Motive nachdachten, die in Verbindung mit Papier stehen, aber keine Origami-Gegner sind. Wir fanden, dass die etwas seltsam anmutende reale Darstellung von Büromaterial, ohne dieses mit menschlichen Zügen zu versehen, gut als visueller Aufhänger für das Spiel funktionieren könnte. Letzten Endes ist „normal" nicht unbedingt spannend, nicht wahr?

N-ZONE: Das Kampfsystem ist anders als alles, was wir aus der Paper-Mario-Reihe kennen und auch generell ziemlich einzigartig. Hatten Sie das Gefühl, dass ihr das System der alten Spiele ändern musstet, weil es langweilig zu werden drohte, oder ist es einfach eine natürliche Weiterentwicklung dessen, was davor kam?
Kensuke Tanabe: Wie erwähnt ist das Streben nach innovativen und einzigartigen Systemen das Fundament der Philosophie, nach der mein Team und ich Spiele entwickeln. Aus diesem Grund halte ich es für obligatorisch, dass sich das Kampfsystem mit jedem Titel ändert.

N-ZONE: Die letzten beiden Paper-Mario-Spiele wurden für die zu große Menge an Toads und den Mangel an eigenständigen Figuren kritisiert. Warum haben Sie trotzdem dazu entschieden, den Fokus erneut auf Toads zu legen?
Kensuke Tanabe: Vorerst ist es uns nicht möglich, eigene Charaktere zu entwickeln oder wiederzuverwenden – wie etwa die modifizierten Gumbas oder Toads aus vorherigen Spielen. Natürlich nehmen wir als Entwickler die Meinungen der Fans wahr, aber wie erwähnt, können wir nicht jeden Toad einzigartig gestalten oder ihm ein eigenes Outfit geben. Vorerst können wir diese

Wünsche nicht erfüllen. An Stelle dessen geben wir diesen Charakteren individuelle Eigenschaften, die durch die unterschiedliche Art, wie sie sprechen, zum Vorschein kommen. Auch wenn sie gleich aussehen, geben wir unser Bestes, damit die SpielerInnen Gefallen an ihren Unterhaltungen finden. Nichtsdestotrotz konnten wir in Paper Mario: The Origami King für ausgewählte Toads eigene Outfits verwenden, wenn sie diese benötigten, um den Verlauf der Geschichte fortzuführen. Ich denke, das ist ein Schritt vorwärts.

N-ZONE: Eine der größten Stärken der Paper-Mario-Reihe ist der Humor. Wie geht der Prozess der Erschaffung einer Paper-Mario-Story vonstatten, in diesem Falle von The Origami King? Entscheiden Sie sich zuerst für die Orte und lustigen Dinge, die Sie zeigen wollen, oder kreieren Sie einen narrativen Rahmen, um den der Rest des Spiels herumgewickelt wird?
Kensuke Tanabe: Zuerst legen wir auf Basis des Spielkonzeptes den Schauplatz und die Spielwelt fest. Während dieses Prozesses überlegen wir uns auch passende Ereignisse zu den verschiedenen Welten und Levels. Darüber hinaus gibt es einen Prozess, bei dem wir der Handlung diverse Ereignisse hinzufügen, die uns im späteren Entwicklungsprozess einfallen. Bei letzterem Vorgang handelt es sich möglicherweise um eine Besonderheit meines Teams.

N-ZONE: In den jüngeren Paper-Mario-Spielen stehen Papier-basierte Systeme klar im Zentrum. Diesmal liegt der Fokus ganz klar auf Origami. Was wollen Sie der Serie durch dieses Gimmick hinzufügen?
Risa Tabata: Ich glaube, dass Papier in der Paper-Mario-Serie als Motiv stets eine zentrale Rolle einnehmen sollte. Als ich überlegt habe, welche neuen Papier-Themen wir für diesen Titel umsetzen könnten, fiel mir Origami als papierbezogenes Konzept ein, das wir bisher noch nicht in die Serie eingebunden hatten. Ich dachte, dass die SpielerInnen sicherlich überrascht wären, wenn beispielsweise Prinzessin Peach in Origami verwandelt werden würde. INTELLIGENT SYSTEMS hat bei der Umsetzung dieser Idee, die in den ersten Zügen der Spieleentwicklung entstand, in der Eröffnungssequenz des Spiels großartige Arbeit geleistet. Da es sich bei den Gegnern im Spiel um Origami handelt, folgte daraus ganz natürlich die Idee, dass es sich bei ungefalteten Charakteren um potentielle Verbündete handeln könnte. Das wiederum hat zu der Idee geführt, dass die SpielerInnen in diesem Titel Seite an Seite mit Papierversionen von Bowsers Schergen antreten können. INTELLIGENT SYSTEMS entwickelte auch das Prinzip von Marios Faltarmen. Diese Fähigkeit ermöglicht es Mario, seine Arme zu falten und zu verlängern – ein Konzept, das Origami mit den Funktionen der Nintendo-Switch-Controller (etwa der Bewegungssteuerung und HD-Vibration) verbindet. The Origami King ist voll von solchen Ideen, die aufgrund der Origami-Thematik entstanden sind.

N-ZONE: Haben Sie während der „Recherche“ für das Spiel die Origamis, auf die man trifft, auch tatsächlich zusammengebaut?
Masahiko Nagaya: Als wir die Optik für die Origami-Charaktere entwickelten, haben unsere Charakterdesigner richtiges Papier verwendet, um zahlreiche Grobentwürfe der Charaktere zu erstellen und zu ergründen, welche Eigenschaften typisch für Origami sind. Während dieses Prozesses haben sie festgestellt, dass es bestimmte Elemente gibt, die die Charaktere gefaltet und origami-artig wirken lassen und daraus Regeln abgeleitet, die dann als Grundlage für alle Origami-Charaktere dienten. Auch die kleinsten Details wurden mit dem Gedanken kreiert, dass diese wirklich wie Origami aussehen sollen. Manchmal beinhaltete dies, bestimmte Elemente aus Papier zu falten, um zu sehen, wie sie aussehen würden.

N-ZONE: Wie sind die Minispiele entstanden, die es im Spiel gibt?
Masahiko Nagaya: Zunächst legten wir in der Szenenplanung den Emotionsfluss fest, den die SpielerInnen idealerweise erleben sollen – also beispielsweise Erstaunen oder Begeisterung. Danach wurden weitere Details festgelegt, wobei wir diejenigen Ideen auswählten, die am besten zur jeweiligen Szene passten. Hier wurde zum Beispiel entschieden, ob eine Szene als Zwischensequenz, Dialog oder als spielbares Minispiel dargestellt wird. Bei den Minispielen haben wir eng mit Nintendo an der Feinabstimmung der Regeln und des Schwierigkeitsgrades gearbeitet, und uns dabei kontinuierlich gefragt, ob diese mit dem von uns beabsichtigten emotionalen Fluss übereinstimmen. The Origami King enthält zahlreiche Minispiele – nicht etwa, weil wir von Anfang an beabsichtigt hatten, Minispiele zu integrieren. Vielmehr ging es darum, die beste Methode zu wählen, um den SpielerInnen diejenige Spielerfahrung näherzubringen, die wir beabsichtigt hatten.

N-ZONE: War es kein Risiko, ein Timer-basiertes System ins Spiel zu integrieren? Manche Leute finden solche Systeme sehr stressig.
Kensuke Tanabe: Wenn wir ein neues oder einzigartiges System in einem Spiel umsetzen, wissen wir bis zum Erscheinungstermin nicht, ob es den SpielerInnen gefallen wird. In diesem Sinne besteht immer ein gewisses Risiko, wenn man ein neues System implementiert. Wenn man allerdings dieses Risiko meidet, ist es meiner Meinung nach nicht möglich, die SpielerInnen zu überraschen oder zu beeindrucken. In der letzten Zeit wird Misserfolg stark kritisiert – etwas, das ich selbst auch erfahren habe. Trotzdem ist es eine meiner Grundüberzeugungen als Spieldesigner, Herausforderungen anzunehmen, auch wenn damit gewisse Risiken verbunden sind.

N-ZONE: Was ist für Sie das „Herz“ von Paper Mario: The Origami King, das, was es ganz besonders ausmacht?
Kensuke Tanabe: Die bedingungslose Liebe, die in einen Papierkranich fließt.
Risa Tabata: Das reine Gefühl, seine Pflicht zu erfüllen.
Masahiko Nagaya: Die uneingeschränkte Aufrichtigkeit der Charaktere.

Unsere Fragen beantworteten

v.l.n.r.: **Kensuke Tanabe** (EPD/Producer), **Masahiko Nagaya** (INTELLIGENT SYSTEMS/Director) und **Risa Tabata** (EPD/Assistant Producer)

Das Interview wurde in englischer Sprache geführt, die ins Deutsche übersetzten Antworten wurden von Nintendo transkribiert.

Eine Reise ins Ungewisse: Was erwartet eure Helden auf ihrem Weg durch den Turm der Zeit?

TOWER OF TIME

Das Indie-Rollenspiel versprüht unübersehbar das Flair von Genre-Klassikern wie Baldur's Gate, schreibt dabei aber seine ganze eigene Geschichte.

Assassin's Creed, Far Cry, Prince of Persia – das ist nur eine kleine Auswahl an Spielen, in denen es regelmäßig Türme zu erklimmen gilt. Die Entwickler des Teams von Event Horizon haben nun einen etwas anderen Ansatz gewählt: In ihrem neuen Titel Tower of Time klettert ihr nämlich ausnahmsweise nicht ein riesiges Bauwerk hinauf, sondern sucht euch stattdessen einen Weg nach unten. Auch sonst kann das Erstlingswert des polnischen Studios mit einigen interessanten Features aufwarten: Das Indie-Rollenspiel im Stile alter Klassiker wie Baldur's Gate lockt etwa mit einer bis zu 50 Stunden füllenden Story und einem ganz eigenen Kampfsystem. Wir haben uns für euch einmal angeschaut, ob der Titel diese Versprechen auch wirklich halten kann.

Die Geschichte hinter Tower of Time ist schnell erklärt: Ihr befindet euch in der Welt Artara – einst ein Ort voller Wunder und Technik, nun ein hoffnungsloser Fleck verdorbenen Landes. Eine unbekannte Macht hat die Region in Schutt und Asche gelegt, seit 1.000 Jahren kämpft die Menschheit hier nun um ihr Überleben. Der Protagonist, ein junger Offizier des Königs, ist die letzte Chance, die Welt noch zu retten. Dafür gilt es den namensgebenden Turm zu erkunden, der plötzlich wie aus dem Nichts erschienen ist und – wie sich nach näherer Erkundung herausstellt – verkehrt herum in der Erde steckt. Mit einer kleinen Gruppe begebt ihr euch auf eine Entdeckungsreise durch die verschiedenen Ebenen des mysteriösen Bauwerks, um seine Geschichte zu ergründen und schließlich die Spitze beziehungsweise den Boden zu erreichen.

Alles steht Kopf – oder nicht?

Die Grundidee des stereotypen letzten Retters ist im Grunde nichts Neues. Dennoch strickt Tower of Time eine fesselnde und außergewöhnliche Geschichte um eine Welt zwischen fortschrittlicher Technologie und altertümlicher Magie. Seinen ganz eigenen Charme entwickelt der Titel natürlich durch die unkonventionelle Idee des Turms, der verkehrt herum in den Boden gerammt wurde. Leider hat dieser Umstand keinerlei Auswirkungen auf das Leveldesign. Das Kuriosum wird während des Spiels mehrmals in Gesprächen erwähnt, es steht aber nichts auf dem Kopf. Ihr lauft weiterhin auf dem Boden und nicht an der Decke. Es gibt sogar Springbrunnen und Kronleuchter, die nach wie vor ihren Dienst tun. Von diesem kleinen Makel abgesehen, wird die Story aber schön erzählt – sei es durch Gespräche oder im Verlauf des Spiels gefundene Schriftstücke, die das Geheimnis hinter dem mysteriösen Turm näher beleuchten. Pro Ebene gibt es zudem eine Zwischensequenz, die euch Auskunft über die Spielwelt und deren Untergang gibt.

Was die Präsentation betrifft, verzichtet Tower of Time im Großen und Ganzen auf eine unnötig opulente Optik. Die Animationen sind meist nur minimal, die handgezeichneten Grafiken simpel, aber dennoch schön anzuschauen. Die Entwickler haben

Das detaillierte Leveldesign sorgt im Turm der Zeit für eine ganz besondere Atmosphäre.

sich dort unübersehbar Mühe gegeben. Auch die Ingame-Musik ist stimmungsvoll und passt stets zur entsprechenden Situation. Klassische Instrumente erzeugen atmosphärische Klänge und sorgen so für eine insgesamt sehr stimmige Soundkulisse. Besonders lobenswert ist die Vertonung, welche fast das Highlight des Storytellings darstellt. Trotz des vergleichsweise schmalen Budgets ist sie sehr hochwertig produziert, der Sprecher verleiht dem Spiel mit seiner Stimme das nötige Pathos. Leider kommt er viel zu selten zum Einsatz, abgesehen von den kurzen Cutscenes erscheint das Spiel nämlich ohne jegliche Sprachausgabe. Konversationen beschränken sich voll und ganz auf Textfelder, worunter die Stimmung natürlich ein wenig leidet. Zudem seid ihr so gezwungen, andauernd mitzulesen, um die Geschichte vollständig zu verstehen. Das kann zuweilen eine durchaus zeitaufwendige Aufgabe werden. Also schon vorab eine kleine Warnung: Wer sich selbst eher als lesefaul einschätzt, sollte über einen Kauf lieber noch einmal nachdenken.

Vor jedem Kampf könnt ihr euch über die Stärken und Schwächen eurer Gegner informieren.

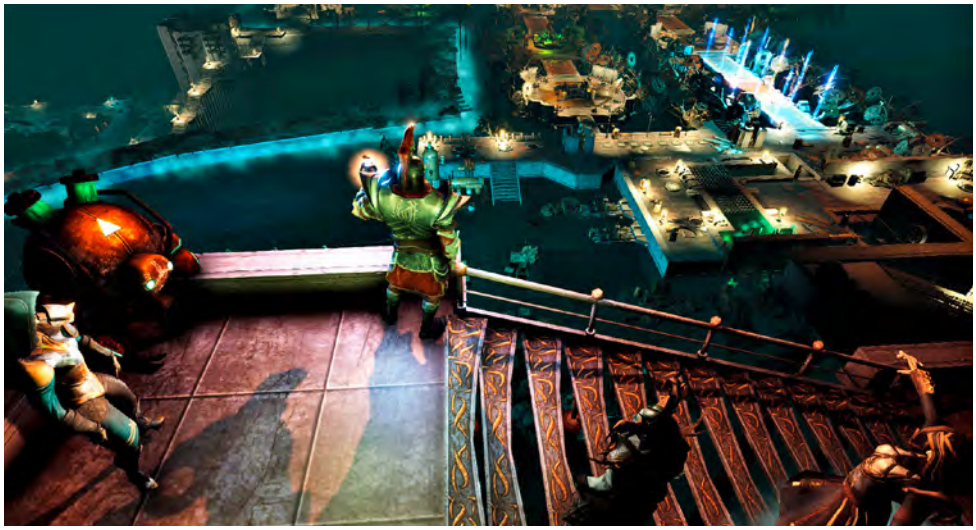
Gute Laune trotz Abstieg

Ingame nutzt Tower of Time die isometrische Perspektive, welche bereits aus Klassikern wie Baldur's Gate und Icewind Dale bekannt ist. Durch diese Variante der Kameraführung bekommt ihr einen guten Blick auf die Spielwelt, die zu Beginn aber vielleicht noch nicht jeden überzeugt. Die Grafik wirkt leicht rudimentär, einzelne 3D-Objekte wie auch die Charaktere wirken etwas verwaschen und unscharf. Mit harscher Kritik täte man dem Entwicklerstudio allerdings unrecht, vermag der Stil des Abenteuers doch sonst zu überzeugen. Tower of Time kann mit einigen ansehnlichen Grafikeffekten aufwarten. Auch in der Switch-Version wird man mit tollen Licht- und Partikeleffekten, Schattenspielen und atmosphärischem Nebel belohnt, wenngleich die Urfassung für den PC hier natürlich trotzdem die Nase vorn hat. Auch die Spielwelt selbst ist hübsch gestaltet und präsentiert sich trotz des eigentlich eher limitierenden Settings im Inneren eines Turms durchaus abwechslungs- und detailreich. Es gibt verschiedene Welten und Biotope zu entdecken – von brodelnder Lava über blühende Vegetation bis hin zu ganzen Unterwasserpassagen ist alles dabei. Das Gegnerdesign ist zu Beginn nicht gerade ausgefallen. Skelettkrieger oder Orcs hat man schon öfter gesehen, im Laufe des Abenteuers erweitert sich aber auch hier das Repertoire.

Was das Gameplay betrifft, habt ihr es größtenteils mit klassischen RPG-Elementen zu tun: Ihr bekommt einen Charakter zugewiesen, anstatt ihn selbst erstellen zu können. Steuern dürft ihr ihn kurioserweise auch nicht selbst, stattdessen übernehmt ihr Kontrolle über die kleine Gruppe von Anhängern, die der Protagonist von der ersten Ebene des Turms aus verfolgt und befehligt. Mit ihr streift ihr durch die verschiedenen Levels und erledigt unterschiedlichste Haupt- und Nebenquests. Oberstes Ziel ist natürlich das Erreichen der Turmspitze, darüber hinaus gibt es aber auch andere optionale Aufgaben – wie etwa das Sammeln von Notizen oder das Aufspüren geheimer Passagen. Diese Tätigkeiten sind zumeist nichts Außergewöhnliches, lockern das Spiel aber auf und bieten immer wieder kleine Anreize wie etwa eine verzauberte Waffe für einen der Charaktere.

Der Helden gibt es insgesamt sieben. Im Laufe der Story gewinnt ihr immer wieder neue Mitstreiter hinzu, welche verschiedenen Rassen und Klassen angehören. Mythische Kreaturen wie Zwerge und Elfen sind euch dabei nicht immer hundertprozentig wohlgesinnt. Die Loyalität der einzelnen Partymitglieder müsst ihr euch erst erarbeiten, indem ihr im Spiel Entscheidungen in deren Sinne trefft. Wie eure Gefolgschaft zu euch steht, ist im Menü sichtbar. Dort gibt es auch die Möglichkeit, die Helden einzeln auszustatten und weiterzubilden. Besonders interessant ist dabei der Skilltree der Charaktere, der zwei unterschiedliche Pfade mit verschiedenen Effekten anbietet. So könnt ihr euch etwa entscheiden, ob eure Angriffe lieber mehr Schaden erzeugen oder weniger Mana kosten sollen und eure Figuren so komplett individuell gestalten. Zudem lassen sich die Fähigkeiten auch komplett kostenlos zurücksetzen

Gerade im späteren Verlauf des Spiels verlangen euch die im Turm hausenden Monster einiges ab.



Der Blick geht in die Ferne: In der Welt von Tower of Time gibt es unendlich viel zu entdecken.

– Tower of Time lädt so zum grenzenlosen Experimentieren ein.

Stadt ausbauen statt Gegner hauen

Waffen und Rüstungen gibt es in der Stadt zu erwerben. Beim Schmied könnt ihr Ausrüstung craften, verbessern und verzaubern. Dafür benötigt ihr Kristalle, die es während des Abenteuers zu finden gibt. Alternativ könnt ihr auch überflüssige Items zerlegen und dadurch Materialien gewinnen. Die Preise sind moderat – in Tower of Time herrscht aber ohnehin kaum Geldknappheit. Ihr werdet zwar nicht mit Loot überhäuft, in Truhen oder nach Kämpfen werden aber regelmäßig Gegenstände und Gold gedroppt. Letzteres könnt ihr auch in die Verbesserung euer Charakterwerte stecken. Tower of Time funktioniert nämlich gänzlich ohne das genreübliche XP-System. Um neue Levels freizuschalten, müsst ihr stattdessen das jeweilige Klassen-Gebäude in der Stadt upgraden. Das geschieht mithilfe von Blaupausen, welche im Verlauf des Spiels gefunden werden können. Danach könnt ihr eure Charaktere in den Baracken trainieren und so neue Skills sowie Fähigkeitenpunkte freischalten.

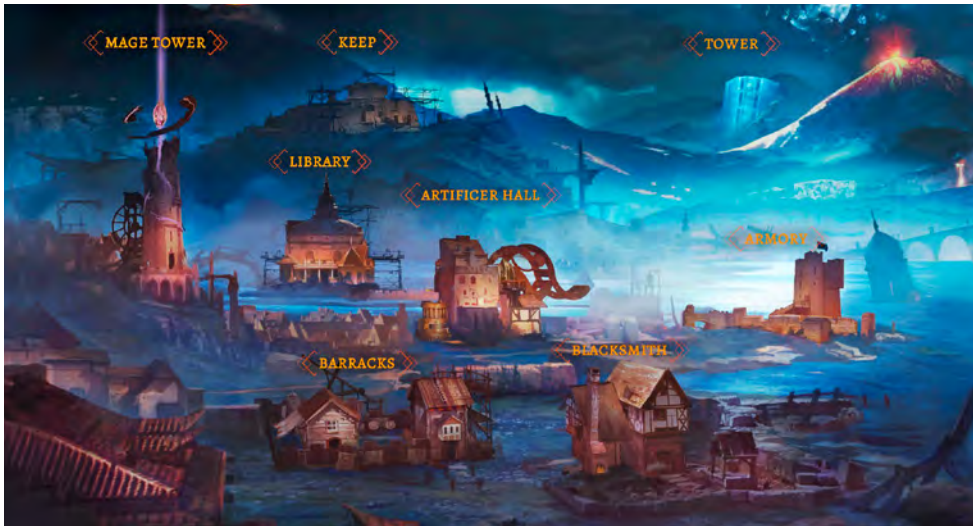
Erreicht wird die Stadt recht unkompliziert per Schnellreise. Am oberen rechten Bildschirmrand befindet sich ein auswählbares Icon, das euch direkt dorthin bringt. Wenn ihr zum Turm zurückkehrt, bekommt ihr zudem eine Übersicht über die verschiedenen Levels. Dort gibt es nicht nur einen Prozentstand, der Auskunft darüber gibt, wie weit ihr es schon durch die jeweilige Etage geschafft habt. Auch der Fortschritt bei Sammelgegenständen wird angezeigt. So seid ihr immer auf dem Laufenden, wie viele Quests bereits erledigt, Kämpfe ausgetragen und Truhen geöffnet wurden. Vor jedem Betreten des Turms habt ihr die Chance, eure Party noch einmal anzupassen und neu zusammenzustellen. Dabei ändern sich je nach Gruppenkonstellation auch Spielgefühl und Taktik.

Kämpfe werden im Regelfall dadurch aktiviert, dass man in die Gegner hineinläuft. Hin und wieder gerät die Gruppe allerdings auch in Hinterhalte. Im Gegensatz zu den normalen Gefechten bringen diese spielerische Nachteile mit sich. Man kann sich aus ihnen nicht zurückziehen, manchmal werden einige eurer Charaktere auch in einer Falle gefangen. Vor jedem Kampf habt ihr die Möglichkeit, eure Party noch einmal zu organisieren oder euch über die zu erwartenden Gegner sowie deren Stärken und Schwächen zu informieren. Der Kampf selbst findet dann in einer neuen, separat geladenen Arena statt. Die könnt ihr noch einmal genauer inspizieren – was durchaus wichtig sein kann, lassen sich im Gefecht durch geschickte Positionierung doch Vorteile aus der Umgebung ziehen. So könnt ihr etwa die Bogenschützin Maeve auf eine Erhöhung stellen, um so Übersicht und Reichweite zu erhöhen.

Der Skilltree in Tower of Time lässt sich leicht überblicken und jederzeit kostenlos zurücksetzen.

Matrix im Mittelalter

Auf dem Schlachtfeld könnt ihr eure Charaktere individuell oder in Gruppen auswählen und befehligen. Dabei wählt ihr zwischen „Stellung halten“ sowie „Frei bewegen“ – entsprechend verhalten sich die einzelnen Helden dann im Gefecht. Zusätzlich habt ihr Zugriff auf einen Standardangriff, sowie vier spezielle Fähigkeiten. Sie reichen von simplen Buffs über magische Attacken bis hin zum Beschwören verbündeter NPCs. Als nette Ergänzung gibt es einige Spezialangriffe, deren Wirkungsfelder individuell gezeichnet werden können. So lasst ihr zum Beispiel Mauern aus dem Boden wachsen oder Pfeile vom Himmel regnen. Die Steuerung ist in manchen Situationen ein wenig hakelig und es fällt schwer, im Getümmel immer den gewünschten Champion auszuwählen. Um in all der Hektik die Übersicht zu bewahren, haben die Entwickler daher das „Slow Time“-Feature eingebaut. Es lässt die Geschehnisse in Zeitlupe ablaufen und gibt euch so die Chance, eure Truppen einfacher zu organisieren und Angriffe zu koordinieren. Das erweist sich gerade in den späteren Phasen des Spiels als nützliche Funktion, wenn ihr gleichzeitig vier Helden auf zahllose Gegner anweisen müsst. Sobald ihr die abgewehrt habt, endet der Kampf. Wann das der Fall ist, wird in einem Fortschrittsbalken am oberen Bildrand dargestellt. In Bosskämpfen gibt



Das Zentrum der Charakterverbesserung: Die Stadt mit Schmiede, Baracken und Klassen-Gebäuden

er alternativ Auskunft über die noch verbliebene Lebensenergie eures Gegenübers. Damit die Kämpfe nicht zu eintönig werden, gibt es mit der Zeit auch andere Gefechtsmodi. Dort gilt es dann, nicht nur den Gegner zu besiegen, sondern auch dessen Portale oder Türme zu zerstören beziehungsweise eigene Manaquellen zu schützen.

Nichts für Ungeduldige

Im Großen und Ganzen sind die Kämpfe in Tower of Time recht taktisch geprägt – stures Auf-den-Gegner-Zurennen bringt oftmals keinen Erfolg. Stattdessen belohnt das Spiel viel eher einen bedächtigen, beinahe passiven Stil. Den Gegner kommen lassen, die Angriffe gut timen, die Ressourcen vernünftig einsetzen – das ist der Schlüssel zum Sieg. Unsere Ressourcen sind in Tower of Time übrigens recht rar gesät. Jede Spezialattacke hat eine gewisse Cooldown-Phase, Mana generiert sich nur über Zeit wieder, Heilfähigkeiten sind nur begrenzt verfügbar. Tränke gibt es im gesamten Spiel gar nicht. All diese Umstände machen die Aufeinandertreffen mit Gegnern spannend und herausfordernd. So kann es durchaus sein, dass Anfänger bereits zu Beginn des Spiels die eine oder andere Niederlage einstecken müssen. Genreneulingen möchten wir daher empfehlen, eher die niedrigeren Schwierigkeitsgrade zu wählen. Die sind zwar immer noch anspruchsvoll, aber nicht übermäßig frustrierend und lassen euch genug Freiraum, die Geschichte in ihrer Gänze zu genießen.

Insgesamt ist Tower of Time eine packende Kombination aus Rollenspiel, Dungeon Crawler und Echtzeitstrategie. Dabei werden die einzelnen Features der unterschiedlichen Genres gut ausgewählt und ineinander verwoben. Das Werk aus dem Hause Event Horizon ist eine organische und gut funktionierende Mischung – ein RPG, dass sich irgendwie neu spielt aber doch gleichzeitig wie die guten alten Klassiker anfühlt. Dank umfangreicher Schwierigkeitsgrade ist hier sowohl für Veteranen als auch Einsteiger etwas dabei. Fraglich ist nur, ob der Titel bei allen Spielern über die vollen 50 Stunden Gameplay hinweg seine Spannung aufrecht zu erhalten vermag. Zwar zieht einen die Geschichte rund um Artara mit fortdauernder Spielzeit immer mehr in den Bann, allerdings weisen die Kämpfe ab einem bestimmten Zeitpunkt Abnutzungserscheinungen auf. Hinzu kommt die Tatsache, dass einem durch den Verzicht auf ein XP-basiertes Levelsystem ein wenig die Motivation geraubt wird. Natürlich verspricht jeder Konflikt, eine gewisse Menge Loot abzuwerfen. Exzessives Grinden, um die Charaktere auf die nächste Stufe zu bekommen, fällt allerdings aus. So können wir uns durchaus vorstellen, dass man mit der Zeit dem ein oder anderen Kampf lieber aus dem Weg gehen würde – alleine, weil sich der Zeitaufwand kaum lohnt.

David Benke

In den Echtzeitkämpfen mit vier Helden kann es manchmal etwas unübersichtlich zugehen.

MEINUNG
David Benke

Tower of Time ist ein charmantes RPG mit alten Vorbildern und neuen Ideen.

Tower of Time erfindet das Rad nicht neu, kann aber mit einigen netten Innovationen und Ideen aufwarten. Besonders die Kombination aus Echtzeitstrategie- und Rollenspielelementen sorgt hier für frischen Wind. Natürlich hat der Titel des kleinen Indie-Studios Event Horizon durchaus noch Potenzial nach oben – es gibt kleinere Mängel bei Sound und Grafik, das Storytelling ist manchmal sehr langatmig und textlastig. Wer damit aber kein Problem hat und bis zum Ende dranbleibt, bekommt für vergleichsweise wenig Geld ein spannendes und umfangreiches RPG geboten. Der Turm der Zeit bietet eine abwechslungsreiche Spielwelt mit viel Liebe zum Detail und einer handgearbeiteten Geschichte, die zu ergründen sich zweifellos lohnt.

Infos

Termin:	25. Juni 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Event Horizon
Entwickler:	Event Horizon
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Abwechslungsreich und detailliert gestaltete Spielwelt
- ✚ Packende Story mit Dungeon-Punk-Setting
- ✚ Beinahe 50 Stunden Spielzeit
- ✚ Charmante Optik im Stil von Baldur's Gate
- ✚ Stimmungsvolle Soundkulisse, gute Synchro
- ✚ Taktische Echtzeitkämpfe mit „Slow-Time"-Feature
- ✚ Verschiedene Gefechtsmodi
- ✚ Simples und intuitives Skillsystem mit Reset
- ➖ Sehr textlastig
- ➖ Zeitweise lineares Gameplay
- ➖ Nur vorgefertigte Charaktere
- ➖ Kämpfe auf lange Sicht eintönig und wenig ertragreich
- ➖ Keine Touchscreen-Unterstützung
- ➖ Nur englische Sprachausgabe

Wertung

8

Große Vorbilder kombiniert mit frischen Ideen ergeben ein spaßiges Rollenspiel.

Die Wichtel leben in einer Hütte oben rechts neben der Kirche. Sie helfen euch bei euren Farmarbeiten, wenn ihr eure Freundschaft zu ihnen gestärkt habt.

Auf der Karte seht ihr, wo welcher Laden steht. Wäre praktisch, wenn man hier auch die Öffnungszeiten nachlesen könnte, um besser planen zu können.

STORY OF SEASONS
FRIENDS OF MINERAL TOWN

Es ist immer wieder schön, alte Freunde zu treffen! Oder? Wir haben uns die Neuauflage von Story of Seasons zu Gemüte geführt, hier kommt der Test des Klassikers im neuen Gewand.

In der letzten Ausgabe haben wir uns in der Vorschau lang und breit der Geschichte von Friends of Mineral Town gewidmet, deshalb hier nur ganz kurz zusammengefasst: Das Original aus dem Jahre 2004 für Game Boy Advance ist selbst nur eine Art Neuauflage von noch älteren Serienteilen, hört nun auf den Namen Story of Seasons, weil die Namensrechte von Harvest Moon beim Publisher statt beim Entwickler liegen, aber die frische Umsetzung für die Switch stammt vom Originalstudio. Nun ist das aus dem Wege, und wir können uns für den Test dem gemütlichen Farmerleben widmen – das manchmal gar nicht so gemütlich ist!

Frisch vom Euter

Inhaltlich gibt es einige Änderungen im Vergleich zur portablen Fassung vor über 15 Jahren. So stehen zwei neue Heiratskandidaten (ein Mann, eine Frau) zur Wahl, es gibt keine Rivalen mehr, die euch die Angebeteten wegschnappen, dafür dürfen wir nun heiraten, wen wir wollen und sind somit nicht mehr zur Heterosexualität gezwungen. Besonders angenehm für junge Spieler oder alle, die viel Wert auf Komfort legen, ist die Möglichkeit, beim Spielstart den leichten Schwierigkeitsgrad festzulegen. Dann beginnt das Landleben gleich mit einem komfortablen Finanzpolster, und das Freundschaftslevel der Dorfnachbarn steigt schneller als im normalen Modus, welcher wiederum das Spielerlebnis des Originals liefert. Dazu kommen neue Tierarten wie Alpakas oder Kaffeekühe (dreimal dürft ihr raten, was ihr erhaltet, wenn ihr sie melkt) sowie zusätzliche Haustieroptionen, mehrere Saveslots, freies Speichern und Laden, zusätzliche Dorfveranstaltungen, angepasste Mini-Games, Quality-of-Life-Features wie stapelbare Items, mehr Aufzüge in der Mine, ein neuer Park in der Stadt, frische Gemüse- und Obstsorten zum Anbauen, die Möglichkeit, den Charakter umzuziehen und so weiter. Bis auf den Wegfall der Rivalen, die Spannung ins Original brachten, sind all diese Anpassungen sehr willkommen und sorgen dafür, dass Story of Seasons sich im Jahr 2020 zwar klassisch, aber nicht zu angestaubt anfühlt. Technisch gibt es nichts zu meckern, das Spiel läuft flüssig und sauber, allerdings wäre optisch mehr drin gewesen als der schlichte 3D-Look mit wenig Details, sich stapelnden Tieren (die Vierbeiner scheinen keine Kollisionsabfrage zu haben) und ein paar ziemlich leer wirkenden Bereichen in der Umwelt. Der Charme ist aber, trotz der einfachen Grafik, die eher an Tablet- und 3DS-Spiele erinnert als an ein modernes Switch-Game, einigermaßen intakt geblieben.

Ist sie nicht niedlich? Kühe existieren im Remake in verschiedenen „Geschmacksrichtungen". Diese Züchtung gibt Erdbeermilch. Noch ist sie aber ein Kalb.

Jennifer ist die neue weibliche Dating-Option im Remake. Wir haben die Gute mit ihrem seltsamen Esoterik-Gelaber aber erstmal auflaufen lassen.

Eine deutlich hübschere, thematisch vergleichbare Alterative ist Doraemon Story of Seasons, das mit ansprechender Aquarelloptik aufwartet. Eine Umsetzung in Pixeloptik wiederum hätte vermutlich für noch mehr Ähnlichkeit zum Genreprimus Stardew Valley gesorgt, mit dem Story of Seasons ebenfalls konkurriert. Zwar ist der beliebte Indie-Titel jünger als Friends of Mineral Town und ließ sich an sehr vielen Stellen offensichtlich beim Original inspirieren, er setzt die ganze Farmsimulationsthematik aber runder, vielfältiger und besser um – da kann Story of Seasons: Friends of Mineral Town nicht mithalten.

Die alte Dorfclique

Das heißt aber nicht, dass die Neuauflage des Klassikers Friends of Mineral Town misslungen ist. Es setzt eben andere Akzente und hat schon einige Jahre auf dem Buckel, geringere Komplexität kommt zudem den jüngeren Spielern entgegen. Der bekannte Gameplay-Kreislauf funktioniert auch heute noch einwandfrei: Tiere versorgen, Felder bestellen (oder dafür die nützlichen Wichtel einspannen) Erledigungen machen, mit den Nachbarn reden, einkaufen, in der Mine Erze schürfen, ins Bett gehen, und wieder von vorne. Solltet ihr schon auf dem Game Boy Advance eure Farm bewirtschaftet haben, wird das Remake bei euch sicherlich angenehm warme Nostalgiegefühle auslösen. In diesem Fall ist auch nicht so wichtig, dass sich das Genre seit 2004 weiterentwickelt hat. Von den Charakteren und der Story sollte man sich dementsprechend nicht zu viel erwarten: Wie üblich kommt ihr in Besitz der Farm, nachdem euer Opa verstorben ist, die Persönlichkeiten der Dorfbewohner sind relativ klischeehaft, aber es fällt leicht, Sympathien für sie zu entwickeln. Wer sich am wohlsten fühlt, wenn es meditativ zugeht, für den könnte Friends of Mineral Town an mancher Stelle allerdings sogar etwas zu stressig sein – die Zeit vergeht wirklich rasch, die Ausdauerleiste sinkt anfangs schnell, die Öffnungszeiten der Geschäfte im Dorf sind teilweise unpraktisch und das Steineklopfen in der Mine ist ohne Monsterverhauen nicht halb so interessant. Trotzdem, irgendwie fühlt es sich an, als würde man bei Story of Seasons: Friends of Mineral Town nach vielen Jahren wieder heimkommen und erfreut feststellen, dass vieles noch beim Alten ist. Die Freunde sehen inzwischen anders aus (und tragen andere Namen), sind aber nach wie vor sehr liebenswert.

Katharina Pache

Spaß auf der Gurkenplantage: Diese Gewächse muss man nur einmal ansähen und kann dann mehrmals ernten. Effektiv!

MEINUNG
Katharina Pache

Optisch hätte ich mir mehr erwartet, der Inhalt ist aber für Nostalgiker genau richtig.

Manchmal sind es die Kleinigkeiten, die aus einem ordentlichen Spiel ein gutes Spiel machen. Zum Beispiel zusätzliche Animationen, Momente eben, in denen man merkt, dass das Entwicklerteam mehr als das Nötigste gewerkelt hat. In dieser Hinsicht zeigt sich die Neuauflage von Friends of Mineral Town zwar eher als Dienst nach Vorschrift denn als Herzensprojekt, glücklicherweise verfügt das Switch-Remake dennoch über ausreichend Charme, um die Schlichtheit der Umsetzung auszubügeln. Ihr kennt Stardew Valley bereits in- und auswendig, habt Lust auf mehr Farmerleben oder das Original damals geliebt? Dann kann ich euch Story of Seasons: Friends of Mineral Town nur ans Herz legen. Dank neuer Heiratskandidaten und vielen sinnvollen Verbesserungen bietet das Abenteuer genug Neuerungen, um auch alte Hasen bei Stange zu halten. Wie gut, dass man endlich auch die Mittelstellen von Feldern gießen kann und sie nicht freilassen muss!

Infos

Termin:	10. Juli 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Marvelous Europe
Entwickler:	Natsume
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schöne Neuerungen (Haustiere, Pflanzen usw.)
- ✚ Sinnvolle Verbesserungen
- ✚ Farming-Simulation nach klassischer Machart
- ✚ Sympathische NPCs
- ✚ Motiviert lange Zeit
- ➖ Verzicht auf Rivalen nimmt Spannung aus dem Dating
- ➖ Niedliche, aber sehr schlichte Grafik
- ➖ Schnell vergehende Ingame-Zeit

Wertung

7

Schlichte Umsetzung eines niedlichen Klassikers: auch heute noch eine gute Simulation

DEADLY PREMONITION 2
A BLESSING IN DISGUISE

„A Blessing in Disguise“ bedeutet so viel wie „Glück im Unglück“. Und bei Deadly Premonition 2 überwiegt in technischer Hinsicht auf jeden Fall das Unglück. Das Leid tragen die Fans des Vorgängers.

Wer hätte gedacht, dass nach dem Test des fantastisch-bescheuerten Trash-Gewitters Disaster Report 4: Summer Memories vor einigen Monaten bald ein weiteres Spiel auftauchen würde, das sich als pixelgewordener B-Movie entpuppt. Aber hier sind wir nun, und haben mehr als 20 Stunden mit Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise verbracht. Der erste Teil war weder besonders bekannt noch ein großer Erfolg, doch um das Werk von Director Swery (bürgerlich: Hidetaka Suehiro) bildete sich dennoch eine eingeschworene Fan-Gemeinde. Gleich vorneweg: Freunde des Vorgängers werden die Fortsetzung vermutlich ebenfalls ins Herz schließen. Das aber nicht wegen, sondern trotz der Qualität von Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise. Denn der technische Zustand des Titels ist – und das kann man nicht gnädiger ausdrücken – eine absolute Katastrophe.

Wieso, weshalb, warum

Aber fangen wir beim Beginn des Spiels an. Solltet ihr den Vorgänger nicht kennen, dann wird euch der Einstieg völlig ratlos zurücklassen. Wir verhören zunächst als FBI-Agentin zusammen mit einem Kollegen einen bekifften, wortkargen Kauz in seinem vermüllten Wohnzimmer. Es geht um irgendwelche alten Kriminalfälle, eine eingefrorene Leiche, tödliche Krankheiten und so weiter. Bei diesem Gespräch sofort durchzusteigen, ist aber gar nicht so wichtig! Dass man bei Deadly Premonition an vielen Stellen nur Bahnhof versteht, macht nämlich durchaus einen Teil des Reizes aus. Da Story und Dialoge oft nicht nach einem bekannten 08/15-Schema ablaufen, bleibt man neugierig und natürlich dran. Nach dem Verhör dürfen wir dann endlich wieder Agent Francis York Morgan verkörpern, den Protagonisten des Vorgängers, und die Ermittlungsarbeit beginnt. Wir haben das Ziel, den Mord an einem Teenager in der Kleinstadt Le Carré in Louisiana aufzuklären. Offensichtlich angelehnt an Agent Cooper aus der Mystery-Serie Twin Peaks, gehört Agent Morgan zu den erfrischendsten und liebenswürdigsten Charakteren der Videospielwelt. Er liebt Kaffee, obskure Filmfakten, unterhält sich mit einer Stimme in seinem Kopf („Zack“) und ist immer freundlich und schrullig. Die restliche Charakterriege steht dem Helden in dieser Hinsicht kaum nach, sie sind herrlich exzentrisch – das fängt schon beim Hotelpersonal an, mit dem wir zu Beginn der Ermittlungen zu tun haben. Aber wir wollen nicht zu viel verraten, das Ensemble kennenzulernen, ist wirklich unterhaltsam. Die Handlung des Abenteuers erstreckt sich dabei über mehrere Zeitebenen.

Die Arbeit eines Ermittlers

Die offene Spielwelt kann mit dem Skateboard frei erkundet werden, Story und Nebengeschichten werden missionsbasiert vorangetrieben. Im Vergleich zu modernen Genre-

Bis ihr endlich eine Kugel auf die Bowlingbahn werfen könnt, müsst ihr zunächst innerhalb einer Quest die Dame vertreiben, die dort für gewöhnlich spielt.

Wenn ihr an Tatorte oder in wichtige Gebiete gelangt, werden Stellen, die ihr untersuchen könnt, markiert. Nehmt sie also genauer unter die Lupe.

Auch tagsüber ist die Kleinstadt gefährlich. Hier treiben sich neben Eichhörnchen und Hunden auch Alligatoren herum.

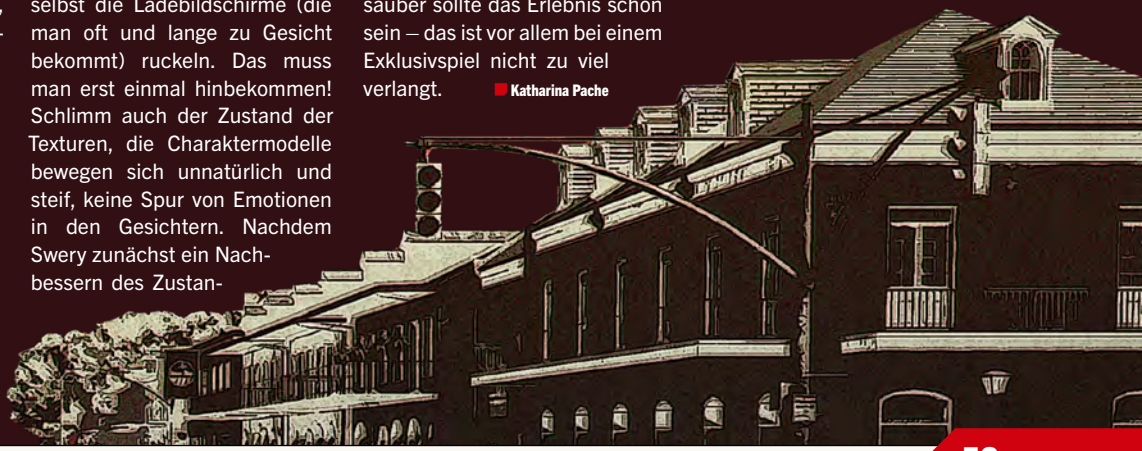
vertetern ist Le Carré eine einzige Ödnis. Ganz selten sehen wir mal ein Auto auf der Straße fahren oder Passanten auf dem Bürgersteig – mit denen wir nicht reden dürfen. Die meisten Gebäude können nicht betreten werden. Was aber tut Agent York den ganzen Tag? Er ermittelt! Diese Arbeit hat abseits der Untersuchung von Tatorten viel mehr Facetten. Wilden Tieren (wie Eichhörnchen) und übernatürlichen Feinden (auch das ist ein Aspekt der Story) erwehren wir uns mit Gummigeschossen. Manche Unternehmungen lassen sich nur zu bestimmten Uhrzeiten angehen, durch Schlafen im Bett oder im Schlafsack und Rauchen lässt sich Zeit überbrücken. Mit dem Untersuchungsmodus werden wichtige Dinge in der Umgebung hervorgehoben, wir führen Dialoge, versuchen uns an Minispielen, sammeln Zeug, essen, waschen, unterhalten uns und so weiter. Die Struktur des Spiels ist altbacken, das ist nicht unbedingt schlecht, nur eben abgenutzt, man muss das mögen. In die Rolle der Ermittlerin aus den ersten Szenen des Spiels kehren wir immer wieder zurück, das macht aber nur einen kleinen Teil von Deadly Premonition 2 aus.

Stolpersteine allenthalben

Klingt ja alles gar nicht so übel! Und wären die leere Spielwelt und der formelhafte Aufbau die einzigen Schwächen von Deadly Premonition 2, dann hätte das

Schön, wenn die Schnellreise per Auto endlich freigeschaltet ist. Das Fahren durch die Stadt mit dem Skateboard ist wegen der Framerate sehr unangenehm.

Spiel das Zeug zum Geheimtipp für Freunde von schrägen Abenteuern. Allerdings präsentiert sich Swerys neues Werk technisch nicht nur vorsintflutlich, sondern von vorne bis hinten fehlerbehaftet. Die Framerate ist dabei zweifellos das größte Übel: In Außenarealen beim Skateboardfahren sieht Deadly Premonition 2 wie ein Daumenkino aus und spielt sich entsprechend miserabel. Auch beim Schießen bekommt der Titel Schluckauf, selbst die Ladebildschirme (die man oft und lange zu Gesicht bekommt) ruckeln. Das muss man erst einmal hinbekommen! Schlimm auch der Zustand der Texturen, die Charaktermodelle bewegen sich unnatürlich und steif, keine Spur von Emotionen in den Gesichtern. Nachdem Swery zunächst ein Nachbessern des Zustandes von Deadly Premonition 2 auf Twitter ausgeschlossen hatte, ruderte er wenig später zurück. Man würde sich den Titel noch einmal zur Brust nehmen und an Detailverbesserungen arbeiten. Inzwischen gibt es einen Patch, der aber die Performance nicht optimiert! Gegen die technischen Unzulänglichkeiten vermag der schrullige Charme des Abenteuers einfach nicht anzukommen. Nichts gegen eine simple Grafik, aber ansatzweise sauber sollte das Erlebnis schon sein – das ist vor allem bei einem Exklusivspiel nicht zu viel verlangt. **Katharina Pache**



MEINUNG
Katharina Pache

Ich möchte es lieben, aber die Technik macht dem einen Strich durch die Rechnung.

Das größte Problem ist dabei für mich die furchtbare Framerate, denn die macht die Steuerung so mühsam und mir bereitet das Durchqueren der Stadt nach einer Weile Kopfweh. Wunderbar, wenn man endlich die Schnellreise freigeschaltet hat. Sieht man ab von den technischen Gebrechen, ist das Spiel dahinter auf seine kauzige Art liebenswert und ich kann die Faszination vollkommen nachvollziehen. Dass Deadly Premonition 2 aber so bescheiden läuft und aussieht, ist eine Frechheit, denn hier wurde einfach schlampig – oder gar nicht – optimiert. Höchstwahrscheinlich entstand das Spiel auf Rechnern statt auf der Switch, und dann wurde das Ergebnis ohne Rücksicht auf Verluste einfach auf die Nintendo-Konsole rübergewuchtet. Exklusive Spiele können die Besonderheiten der Konsolenarchitektur perfekt ausnutzen und so ganz besonders ansprechende Ergebnisse liefern, wenn die Entwickler es denn versuchen. Insgesamt ziemlich enttäuschend!

Infos

Termin:	10. Juli 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Toybox
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 45 Euro

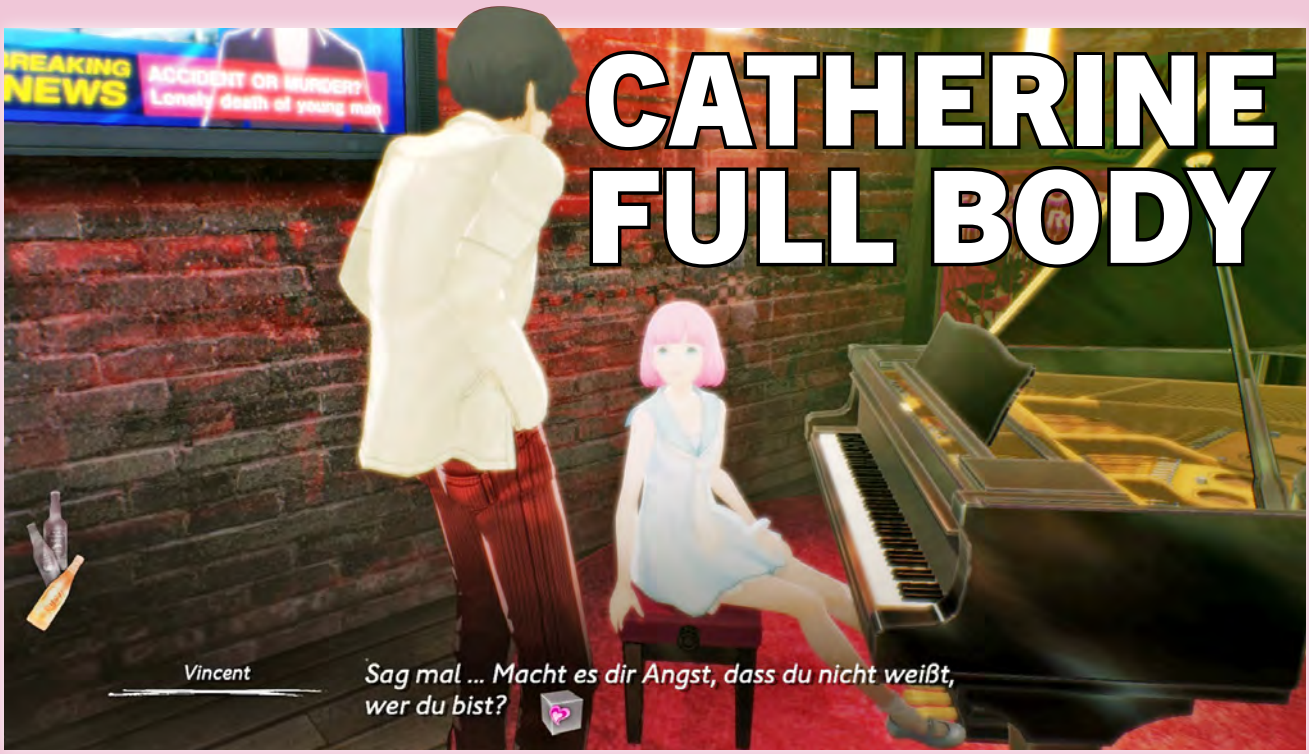
Pro & Contra

- ✚ Erfrischend seltsame Welt und Charaktere
- ✚ Mörderjagd mit übernatürlichen Aspekten
- ✚ Francis York Morgan ist super
- ➖ Framerate, die betroffen macht
- ➖ Archaische Technik
- ➖ Lange Ladezeiten, ungelenke Steuerung
- ➖ Bugs, Glitches, Pop-ins
- ➖ Einige öde Nebenmissionen

Wertung

5

Kauziges Detektivabenteuer, das jedoch extrem unter der miserablen Technik leidet



CATHERINE FULL BODY

In der Neuauflage des erotischen Beziehungsdramas und Puzzlespiels kommt mit der mysteriösen Qatherine eine weitere Gespielin zu Katherine und Catherine dazu.

Im neuen Catherine-Teil Full Body wird Hauptprotagonist Vincent Brooks nun vollends aus der Bahn geworfen. Nicht nur, dass Vince seine langjährige Freundin Katherine mit der Zufallsbekanntschaft Catherine betrügt – just nachdem Katherine erzählt hatte, dass sie wohl schwanger sei. Jetzt tritt auch noch die junge Qatherine (kurz: Rin) in Vincents Leben. Rin leidet unter Gedächtnisverlust, nachdem sie auf der Flucht vor einem Verfolger auf der Straße mit Vincent zusammengestoßen ist. Die pinkhaarige Dame fühlt sich stark zu ihrem Retter hingezogen und lässt Vincents Gefühlsleben zu einer Kugel im Flipperautomaten werden.

Beziehungsviereck

Catherine: Full Body ist vergleichbar mit einem Director's Cut im Filmbusiness. Der Kern des Spiels besteht aus dem 2011 erschienenen Puzzle-Adventure Catherine. In Full Body wird die erotische Beziehungsgeschichte jedoch um neue Handlungsstränge mit Qatherine erweitert. Auch die Präsentation des Spiels hat das Entwicklerstudio Atlus (Persona) renoviert, um Kennern des Originals ebenfalls ein frisches Spielerlebnis zu liefern.

Die Szenen mit Rin wurden geschickt mit den bestehenden Cutscenes verwoben, die neben einer guten englischen nun wahlweise eine japanische Vertonung bieten. Auch in die regelmäßigen Dialoge in der Stray Sheep Bar wurde Rins Handlungsstrang eingeflochten. Neue und abgeänderte Zwischensequenzen fügen sich nahtlos in den gewohnten Comic-Stil ein, der schon das Catherine-Original ausgezeichnet hat. Herausragend sind vor allem Vincents Gesichtsausdrücke gelungen, wenn er gerade wieder in der Zwickmühle sitzt und nicht weiß, wie er aus der Nummer rauskommen soll.

Zwischen den Stages dürft ihr zwischen Classic- und Remix-Modus umschalten. In Letzterem sind nicht alle Blöcke quadratisch.

Full Bodys Geschichte um Vincent und seine drei Herzdamen, um den angeblichen Fluch, der Vince Nacht für Nacht üble Albträume beschert, entwickelt sich fesselnd. Die Handlung bietet zudem manch überraschende Wendung. Rin bringt eine frische Note ins Spiel und sorgt selbst bei Kennern des Originals dafür, dass sie sich erneut durch manch knackige Klettersequenz arbeiten möchten – wobei das neue Auto-Play-Feature die Kraxelarbeit deutlich erleichtert. So passiv ihr die vielen professionell gemachten Cutscenes verfolgt, so aktiv seid ihr in die nächtli-

Der Comic-Stil gefällt uns hervorragend. Besonders Vincents Gesichtsausdrücke sind sehr sehenswert.

chen Albtraum-Sequenzen eingebunden. Um eine Kathedrale an der Spitze zu erreichen, müsst ihr acht Stages erklimmen, die jeweils aus mehreren Etagen bestehen. Hierfür verschiebt ihr quadratische Blöcke und baut so eine Treppe nach oben – fast nackt, nur mit Schafshörnern auf dem Kopf und rosa gepunkteter Unterbuxe bekleidet. Mit der Zeit werden die Aufgaben immer kniffliger. Blöcke fallen bei mehrmaligem Darüberlaufen in sich zusammen, spießen euch auf oder explodieren sogar.

Kletterpassagen mit Steighilfe

Durch sammelbare oder zwischen den Etagen beim Händler angebotene Extras lässt sich die Aufgabe vereinfachen: So könnt ihr Blöcke herbeizaubern oder an einer Stelle zwei Stufen auf einmal erklimmen. Da die unteren Treppenstufen mit der Zeit wegbrechen und euch am Ende einer Stage ein Zwischenboss antreibt, dürft ihr euch beim Klettern nicht zu viel Zeit lassen.

Da speziell die Bosskämpfe nicht für jedermann so einfach zu schaffen sind, hat Atlus ein neues Auto-Play-Feature eingebaut. Habt ihr dieses aktiviert, absolviert Vince die Etage vollkommen eigenständig. Ihr könnt Auto Play jederzeit beenden und an der entsprechenden Stelle weiterspielen. Noch einfacher macht es euch der neue Schwierigkeitsgrad „Sicher“. Hier ist es in den Klettersequenzen nicht möglich, zu sterben. Wer mag, darf die Passagen sogar komplett überspringen. Wir begrüßen die neuen Hilfen, sorgen sie doch dafür, dass wirklich jeder Spieler das Ende der einfallsreichen Beziehungsgeschichte erleben darf.

Streunendes Schaf

Jeden Abend verbringt Vincent Zeit in seiner Stammkneipe. In der Stray Sheep Bar trifft Vince seine Saufkumpanen und Barkeeperin Erica, die keinen Hehl daraus macht, dass sie Fremdgeher für egoistische Ekelpakete hält. Auch Rin läuft Vincent in der Bar über den Weg, denn sie darf die Gäste am Piano unterhalten.

So gut uns die Zwischensequenzen und Rätselabschnitte gefallen, für so verbesserungswürdig halten wir den Adventure-Part von Catherine, dessen Vielfalt in Full Body leider nicht erweitert wurde. Immerhin dürft ihr hier mittels Antworten in Mails und Anrufen Entscheidungen treffen, was in den animierten Szenen nicht möglich ist. Durch eure Antworten lasst ihr die Moralanzeige ins engelhaft Blaue oder ins teuflisch Rote pendeln. Dies wiederum wirkt sich auf das Fortschreiten der Geschichte aus und schaltet unterschiedliche Handlungspfade frei. Insgesamt fällt der Adventure-Part aber zu spartanisch aus. Zusätzliche Schauplätze hätten hier für Abwechslung sorgen können.

Vollmundiger Geschmack

Catherine ist gut gealtert. Auch neun Jahre (!) nach dem Release des Originals schaut man sich gerne die Comic-Sequenzen an und absolviert mit viel Freude die Kletterabschnitte. Rin ist nicht nur in die Hauptgeschichte eingebunden, sondern spielt auch in den Klettersequenzen eine Rolle – mehr möchten wir an dieser Stelle aber nicht verraten.

Full Body liefert noch weitere Neuerungen: Spielt ihr die Story im Remix-Modus, stoßt ihr auf veränderte Blockvarianten, etwa Doppelblöcke. Dazu bietet das Spiel einen neuen Colosseum-Modus, in dem Online-Kletterer gegeneinander antreten. Die Umsetzung auf der Switch ist rundum gelungen, nur in seltenen Momenten (etwa in der Bar) kommt es zu kleinen Stotterern. **Andreas Szedlak**

Jeden Abend verbringt Vincent in der Stray Sheep Bar. Hier kann er auch auf eingehende Mails antworten und sich Fotos anschauen.

MEINUNG
Andreas Szedlak

Ich kann einfach nicht genug von Catherine und Katherine bekommen.

Durch Original, PC-Version und nun den Director's Cut habe ich Catherine schon mehrmals gespielt. Dass ich mich zu keinem Zeitpunkt zum Weiterspielen zwingen musste, liegt nicht zuletzt an den hervorragenden Zwischensequenzen. Vor allem an Vincents einzigartiger Mimik kann ich mich kaum sattsehen. Dazu kommen Kletterpassagen, die mich ein ums andere Mal herausgefordert haben. Natürlich spielt in Full Body auch die Neugierde mit, denn Rin unterscheidet sich doch merklich von Vincents Freundin Katherine und seiner Affäre Catherine. Da wollte ich schon erleben, wie das junge Ding Vincents Kopf zusätzlich verdreht. Ich gebe allerdings zu, dass ich bei schwereren Kletterabschnitten gelegentlich das neue Auto-Play-Feature genutzt habe. Mein Interesse an der Story war doch größer als die am Meistern jeder Kletterpassage. Die Geschichte von Catherine: Full Body kann ich jedem ans Herz legen, der ein Faible für kreative Beziehungsdramen hat.

Infos

Termin:	07. Juli 2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Atlus
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Neuer Charakter Qatherine sorgt für zusätzlichen Reiz
- ✚ Hervorragende Cut-Scenes im Comic-Stil
- ✚ Einfallsreiche, fesselnde Beziehungsgeschichte
- ✚ Entscheidungen wirken sich auf Storyverlauf und Ende aus
- ✚ Remix-Modus bringt frischen Wind
- ✚ „Sicher“-Schwierigkeitsgrad und Auto Play verhindern Frusterlebnisse
- ✚ Optional mit japanischer Sprachausgabe
- ➖ Adventure-Part könnte vielfältiger sein
- ➖ Viele aufgewärmte Inhalte

Wertung

8

Das Komplettpaket des einzigartigen Genremix überzeugt auch auf Nintendo Switch!

CRYSIS REMASTERED

Nach 13 Jahren kehrt der gefeierte Ego-Shooter zurück. Aber ist die Switch überhaupt stark genug für das einstige Technikwunder?

Maßstäbe setzen, Grenzen verschieben – das schaffen nur die wenigsten. Crysis aus dem Jahr 2007 ist so ein Fall. Mit bildschönen Dschungelwelten und taktischem Gameplay schickte der Shooter damals frische Impulse durchs Genre. Der eigentliche Star war aber die umwerfende Technik, mit der das Spiel meilenweit an der Konkurrenz vorbei zog. Wer die Tropenschlacht in voller Pracht erleben wollte, kam zwar nicht um sündteure Hardware herum, doch dafür kann sich die Optik selbst heute noch sehen lassen!

Nun kehrt das Grafikwunder mit einer „Remastered"-Fassung aus der Versenkung zurück. Die Neuauflage erscheint zwar für alle aktuellen Plattformen, feiert ihr Debüt aber ausgerechnet auf der Switch, die im Vergleich die geringste Rechenpower mitbringt. Für die Umsetzung zeichnet jedoch Saber Interactive verantwortlich, die schon mit The Witcher 3 einen beeindruckenden Switch-Port gebaut haben, das macht Hoffnung. Die Preisfrage lautet also: „Can it run Crysis?" Wir haben die Neuauflage auf der Switch durchgespielt.

Paradies in Flammen

Streng genommen ist es für Crysis gar nicht der erste Konsolenausflug. Schon 2011 wurde der Shooter für Xbox 360 und PS3 umgesetzt, grafisch abgespeckt und mit dürftiger Performance. Diese Fassung dient als Grundlage für den Remaster, das heißt: Der Multiplayermodus fehlt komplett, außerdem wurde die kurze Flugmission „Ascension" ersatzlos gestrichen. Ansonsten gibt's aber das volle Einzelspielerpaket mit acht bis zehn Stunden Spielzeit – das geht in Ordnung, auch wenn der Preis mit 30 Euro für unseren Geschmack etwas zu hoch angesetzt ist.

Erwartet von Crysis auch keine große Erzählkunst: Als US-Elitesoldat werdet ihr auf einer fiktiven Tropeninsel abgesetzt, die von der Nordkoranischen Befreiungsarme (KVA) erobert wurde. Es folgen jede Menge Schießereien, Schleicheinlagen, Rettungsmissionen, Verfolgungsjagden und sogar Panzergefechte – bis ihr auf eine verborgene Alien-Präsenz unter der Inseloberfläche stoßt, die prompt damit beginnt, das Inselparadies in eine Eiswüste zu verwandeln. Das alles ist weder originell noch wirklich überraschend, die Motive der Aliens bleiben im Dunkeln und die meisten Nebenfiguren (insbesondere der öde Oberschurke der KVA) könnten kaum belangloser sein. Immerhin sind aber einige Ingame-Zwischensequenzen spannend inszeniert, die Musikuntermalung ist stimmig und die deutschen Sprecher überzeugen, da kommt auch auf der Switch ordentlich Atmosphäre auf.

Action trifft Taktik

Die Story mag Schwächen haben, doch das Gameplay gleicht das locker wieder aus. Auf clevere Weise mixt Crysis wuchtige Action mit taktischen Elementen, denn Nomad trägt einen hochentwickelten Nanosuit, der ihm übermenschliche Fähigkeiten verleiht: Gesteigertes Tempo und Körperkraft, Panzerung gegen Beschuss und ein Tarnmodus, mit dem ihr euch anschleichen oder Gegner einfach umgehen könnt, kommen pausenlos zum Einsatz. Das spielt sich intuitiv und fühlt sich klasse an, auch wenn Crysis sein Alter nicht immer verbergen kann: Nomad zieht sich beispielsweise immer noch nicht an Kanten rauf, im Stealth gibt es keine lautlosen Nahkampfkills und Munition muss von Hand aufgesammelt werden. Auch die Waffenauswahl fällt ziemlich dünn aus: Gerade mal zwei automatische Knarren, eine MP, eine Shotgun, Pistolen und zwei Sniper-Gewehre begleiten euch durch den Großteil des Spiels. Dickeres Kampfgerät wie Raketenwerfer, Minigun oder eine Alien-Wumme kommt dagegen nur selten zum Einsatz und montierte Geschütze lassen sich leider auch nicht mitnehmen. Schade, dass der Remaster hier nichts Neues auf Lager hat! Immerhin ist diesmal aber eine optionale Gyro-Bewegungssteuerung an Bord, die euch das Zielen erleichtern soll – eine Geschmacksfrage.

Technik von morgen: Nomad und sein Elite-Team tragen sündteure Nanosuits, die ihnen übermenschliche Kräfte verleihen.

Linear und trotzdem offen

Obwohl Crysis kein Open-World-Shooter ist, geben euch die Leveldesigner viele Freiheiten, um eure Missionsziele in den weitläufigen Dschungelumgebungen zu erreichen. Ihr könnt euch beispielsweise in Rambo-Manier durch feindliche Wachposten und Patroullien ballern, oder aber ihr schleicht einfach im Tarnmodus durchs Gebüsch und geht unnötigen Auseinandersetzungen aus dem Weg. Alternativ könntet ihr auch einen Jeep erbeuten und die feindlichen Stellungen damit durchbrechen. Oder aber ihr schwimmt einfach um die halbe Insel herum, vermeidet den direkten Weg und greift lieber geschickt über einen Seitenpfad an. Immer noch cool!

Auch die Gegner bewegen sich angenehm frei und schicken beispielsweise Suchtrupps los, wenn ihr einen Stützpunkt aus der Ferne angreift. Außerdem rufen sie Verstärkung und suchen gezielt die Umbegung ab, während man im Tarnmodus auf die richtige Gelegenheit lauert. Das sorgt für Spannung! Allerdings zeigt die KI auch immer wieder deutliche Schwächen, etwa wenn sie stoisch einen Soldaten nach dem nächsten losschickt, um ein Geschütz zu besetzen – für uns die perfekte Gelegenheit, um die Gegner nacheinander mit dem Sniper-Gewehr auszuknipsen. Ab und zu leistet sich die KI sogar richtige Totalausfälle, in denen ein Gegner dann zum Beispiel seelenruhig im Auto hocken bleibt, während man ihm direkt in die Augen starrt und dabei die Reifen zerschießt. Unschön!

Kleine Fehler, große Fehler

Im Test zeigten sich noch mehr Bugs: Beim Durchspielen ist uns

Lautlose Takedowns gibt es leider nicht. Ihr könnt den Gegner lediglich am Hals packen und wegschleudern.

Crysis Remastered insgesamt fünf Mal abgestürzt, was gerade angesichts der automatischen Checkpoints nervt, denn die liegen in manchen Levels einfach zu weit auseinander. Dazu kam es gelegentlich zu Aussetzern beim Sound, etwa in Cutscenes, in denen die Sprachausgabe plötzlich fehlte. Hin und wieder sind uns auch flackernde Texturen und kleine Clipping-Fehler aufgefallen, einmal wurde sogar ein kleiner Innenraum nicht geladen, er ploppte erst beim Betreten ins Bild. Alles Fehler, die sich eigentlich locker verschmerzen ließen, in der Summe aber auch zeigen, dass Crysis Remastered noch mehr Feinschliff vertragen hätte.

Auflösung und Performance

Im TV-Modus läuft die Switch-Fassung in dynamischen 720p, die Auflösung kann also je nach Last etwas höher oder niedriger ausfallen. Im Handheld-Modus werden 540 bis 720p erreicht. Dadurch wirkt das Bild gerade im TV-Modus manchmal etwas matschig, aber das gleichen schicke Bewegungs- und Tiefenunschärfeeffekte ein wenig aus. Für beide Modi peilen die Entwickler zwar 30 Bilder pro Sekunde an, doch in der Praxis fällt die Framerate oft niedriger aus. Im ersten Level merkt man davon zwar noch nicht viel, doch schon in der zweiten Mission gibt es Situationen, in denen deutlich mehr Gegner, Geschosse, Objekte und Zerstörung gleichzeitig berechnet werden müssen. Da landet die Framerate dann auch mal im niedrigen 20er-Bereich, was mitunter das Zielen erschwert. Solche Momente trüben den Gesamteindruck zwar, doch unterm Strich bleibt Crysis trotzdem ordentlich spielbar. Den stärksten Leistungseinbruch bemerkten wir übrigens im vorletzten Level, als wir einen

Mit dem Tarnmodus schleicht ihr euch ungesehen an Gegner an. Aber Vorsicht: Die Feinde reagieren auf Geräusche und durchschauen eure Tarnung aus der Nähe.

Auf Wunsch könnt ihr Schalldämpfer, Lampen und verschiedene Visiere an eure Waffen schrauben. Den Großteil davon braucht ihr allerdings eh nicht.

Der Fluglevel aus dem PC-Original wurde gestrichen, doch die umfangreichere Panzer-Mission, in der ihr selbst am Steuer sitzt, ist vollständig enthalten.

Trotz abgespeckter Effekte sehen die wuchtigen Explosionen auch auf der Switch sehr gut aus. Manche Hütten könnt ihr sogar komplett in ihre Einzelteile zerlegen.

MEINUNG
Felix Schütz

Und es geht doch: Trotz klarer Abstriche eine bemerkenswerte Umsetzung für Switch!

Ob Crysis nun unbedingt das „richtige" Spiel für eine mobile Konsole ist, sei mal dahingestellt. Ich finde die technische Leistung dahinter aber trotzdem beeindruckend: Der Switch-Remaster bietet dichte Dschungelumgebungen, tolle Wasserdarstellung, schöne Beleuchtung und wuchtige Zerstörungseffekte – abgespeckt oder nicht, das macht was her! Nur schade, dass die angepeilten 30fps oft nicht erreicht werden, hier hätte ich mir mehr Optimierung gewünscht. Auch einige Bugs drücken auf das Ergebnis, bitte patchen! Und warum man nicht auch inhaltlich Verbesserungen vorgenommen hat, frage ich mich bei einer 30 Euro teuren Neuauflage schon. Doch bei aller Kritik ist und bleibt Crysis Remastered eine ordentlich spielbare Konsolenfassung, die nahezu alle Qualitäten des Originals mitbringt: Mit seinen offenen Tropenlevels und den coolen Nanosuit-Fähigkeiten hat Crysis Remastered zwar nix Neues zu bieten, ist damit aber immer noch vielen Actionspielen ein paar Schritte voraus.

Infos

Termin:	23. Juli 2020
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Crytek
Entwickler:	Crytek, Saber Interactive
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Offenes Leveldesign sorgt für spielerische Freiheiten
- ✚ Nanosuit-Fähigkeiten bringen taktische Würze
- ✚ Flüssiger Wechsel zwischen ballern und schleichen
- ✚ Grafisch bemerkenswerte Switch-Umsetzung
- ✚ Gegner agieren oft clever und suchen aktiv nach uns
- ✚ Detailverliebte Dschungelumgebungen
- ✚ Stimmungsvolle Inszenierung
- ➖ Schwankende Performance
- ➖ Checkpoints liegen zum Teil weit auseinander
- ➖ Gelegentliche Abstürze und kleinere Bugs
- ➖ Gegner-KI mit häufigen Ausfällen
- ➖ Mäßige Story mit überwiegend öden NPCs
- ➖ Keine frischen Inhalte (z.B. neue Waffen) im Remaster

Wertung

Schicke Umsetzung des PC-Klassikers, die Performance könnte aber deutlich besser sein.

7

Alien-Angriff mit mehreren NPCs und Flak-Geschützen abwehren; die bildgewaltige Szene bildet aber zum Glück eine Ausnahme.

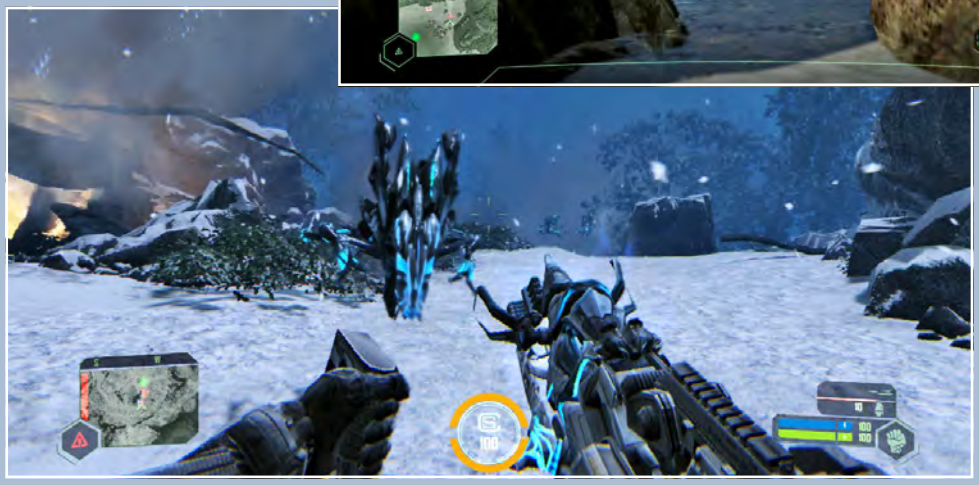
Trotz Abstrichen beeindruckend

Abgespeckt oder nicht, mit tollen Wassereffekten, schicker Beleuchtung, prachtvollen Inselpanoramen und detailreicher Vegetation zählt Crysis zum Schönsten, was man auf der Nintendo-Konsole bekommen kann. Auch die interaktiven Umgebungen aus der Ur-Fassung bleiben erhalten, ihr könnt also nicht nur kleine Objekte wie Flaschen oder Vasen von Regalen ballern, sondern ganze Wellblechhütten in ihre Einzelteile zerlegen. Optisch ein Leckerbissen und spielerisch nützlich! Palmen reagieren auf Beschuss und brechen korrekt um. Ebenso knicken die meisten Blätter und Gräser realistisch zur Seite, sobald man sie berührt, allerdings fallen die Animationen hier deutlich ruckeliger aus als im PC-Original. Auch die Texturen wirken im direkten Vergleich unschärfer, die Geometrie fällt etwas simpler aus und in manchen Szenen wird auch die entfernte Vegetation zurückgeschraubt, wodurch Landstriche auf Distanz etwas kahl wirken können. Das war auf der Switch natürlich zu erwarten und das ist auch völlig in Ordnung so.

Auch einige Effekte mussten leider weichen, darunter Parallax Occlusion Mapping, das auf dem PC für plastische Bodenstrukturen sorgte, außerdem wurden die volumetrischen Lichteffekte sichtbar zurückgefahren. Dafür kommt der Switch-Port aber auch mit wertvollen Neuerungen, darunter SVOGI (Cryteks voxelbasierte Global Illumination), das für eine stimmungsvollere Beleuchtung und realistischere Schattendarstellung sorgt als in den älteren Versionen. Damit lässt die Switch-Umsetzung auch die Ports für Xbox 360 und PS3 klar hinter sich.

Alles in allem: Wirklich klasse, was die Entwickler hier aus einer tragbaren Konsole rausholen! Mit besserer Performance und weniger Bugs wäre daher auch locker eine 8 drin gewesen. Vielleicht kann es ein Patch noch richten? ■ **Felix Schütz**

Wenn die KI-Gegner nicht gerade üble Aussetzer zeigen, gehen sie clever vor. Hier suchen sie die Umgebung ab. ➧



Tapetenwechsel: Erst im letzten Teil des Spiels kämpft ihr in verschneiten Landschaften gegen agile Aliens.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

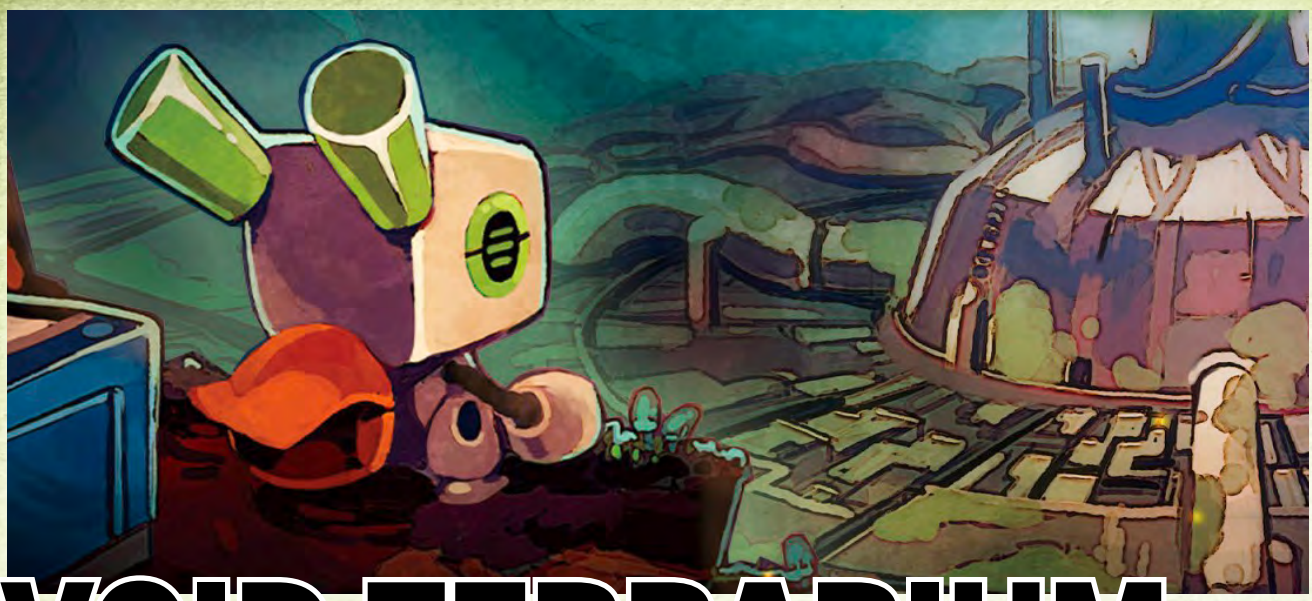
shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP



VOID TERRARIUM

Etwas verspätet erscheint der Rogue-like-Dungeon-Crawler Void Terrarium jetzt auch auf dem westlichen Markt. Wir klären für euch in unserem Test, ob der Titel bei uns genauso gut ankommt wie seinerzeit in Japan, oder ob er auch einfach in Nippon hätte bleiben können.

Zum Glück trägt das Spiel aus dem Hause Nippon Ichi Software den Zusatztitel Void Terrarium, andernfalls könnte man beim Originaltitel void tRrLM(); meinen, es handle sich dabei nicht um ein Videospiel, sondern um den Speicherort des Bundestrojaners. Seit dem 23. Januar ist Void Terrarium bereits in Japan erhältlich und wurde von der Fachpresse größtenteils positiv bewertet. Für den Titel zuständig war Masayuki Furuya, der bei Nippon Ichi Software bereits als Director und Charakterdesigner für Spiele wie A Rose in the Twilight und dem ebenfalls mit einem komplizierten Titel versehenen htoL#NiQ: The Firefly Diary zuständig war. Markenzeichen der Spiele sind das besondere Charakterdesign im japanischen Chibi-Stil (große Köpfe auf kleinen Körpern) und die schön erzählten Geschichten. Waren die älteren Titel noch puzzleähnliche Platformer, geht Void Terrarium als Rogue-like mit Rollenspielelementen in eine andere Richtung. So versucht Furuya mit dem Titel durch seinen Stil und die Vermischung von eher ungewöhnlichen Gameplayelementen eine einzigartige Spielerfahrung zu gestalten. Ob das aber aufgeht und Void Terrarium genauso gut ankommt wie im fernen Osten, möchten wir in diesem Test für euch klären.

Back to the 90s

Wer das Privileg hat, in den Neunzigern aufgewachsen zu sein, erinnert sich unschwer an den Hype, den die Taschenuhr-ähnlichen Geräte aus Japan, die Tamagotchis, ausgelöst hatten. In der für damalige Verhältnisse äußerst fortschrittlichen Gerätschaft konnte man sein eigenes Tierchen großziehen- und pflegen. Dabei musste es regelmäßig gefüttert werden, da es ansonsten sehr unrühmlich das Zeitliche segnete. Schlimm war das aber nicht, außer man hatte eine zu enge Bindung zum verstorbenen Tamagotchi aufgebaut, weil man jederzeit einen neuen Kumpan erhalten konnte (heutzutage würde man wahrscheinlich über Mikrotransaktionen zur Kasse gebeten). Bei Nippon Ichi Software kam man auf die Idee, das Tamagotchi-Prinzip, welches auf den Schulhöfen der Neunziger ein absoluter Renner war, in ein Videospiel einzubauen. Inwiefern ist dieses Konzept, das sich vom japanischen Wort für Ei und dem Englischen für Uhr ableitet, aber in Void Terrarium umgesetzt worden? Die Prämisse ist simpel: Als aussortierter Aushilfsroboter stolpert ihr in einer postapokalyptischen, menschenleeren Welt über ein Mädchen, das eine tödliche Pilzinfektion (The Last of Us

Gemeinsam mit der künstlichen Intelligenz namens factoryAI kümmert ihr euch um das letzte überlebende Menschenmädchen, welches dringend eure Hilfe benötigt.

Die Kämpfe verlaufen sehr statisch. Die meiste Zeit steht ihr auf derselben Stelle und drückt die X-Taste. Das ist leider oftmals nicht viel spannender, als es klingt.

In den Dungeons könnt ihr über Monsternester stolpern. Diese sind zwar prall gefüllt mit wertvollen Items, die schiere Gegnermenge zwingt euch aber meist in die Flucht.

Das Interface ist einfach gehalten. Eingängliche Tutorials erklären euch gut, wie ihr mit den Mechaniken am besten zurechtkommt.

lässt grüßen) überlebt und in einem Terrarium Schutz gesucht hat. Gemeinsam mit einer künstlichen Intelligenz kümmert ihr euch fortan um die kleine Toriko. So müsst ihr sie mit Nahrung versorgen, das Terrarium putzen und im Falle einer Krankheit auch Medizin finden – ganz im Sinne der Inspirationsquelle also.

Wer suchet, der findet

Gesammelt werden können die Ressourcen in bekannter Rogue-like-Manier in verschiedenen Dungeons. Die künstliche Intelligenz mit dem Namen factoryAI steht euch dabei auch immer beratend zur Seite: Fällt es euch schwer, einen bestimmten Gegenstand zu einzusacken, gibt es von ihr meist eine passende Beschreibung, auf welcher Ebene eines bestimmten Gebiets diese zu finden sind. Allgemein werden die teilweise komplexen Systeme von Void Terrarium über Tutorials gut erklärt. Bei euren Erkundungstouren müsst ihr daher auf viele verschiedene Indikatoren achten. Neben eurer normalen HP-Anzeige, die nicht nur exklusiv von Gegnern, sondern auch von unzähligen Fallen bedroht wird, spielt auch zum Beispiel euer Energiewert eine wichtige Rolle. Jede Aktion in den Dungeons kostet euch Punkte auf der Energieleiste. Sollte diese auf null gehen, seid ihr Grunde genommen geliefert. Daher ist es bei längeren Ausflügen in die verwinkelten Tunnelsysteme äußerst wichtig, nach Batterien zu suchen. Mit ihnen lässt sich die lebenswichtige Energie wieder auffüllen. Die Kämpfe in Void Terrarium sind nicht wirklich actionorientiert, vielmehr laufen sie in einer Art Rundensystem ab. Alle Bewegungen, die ihr ausführt, werden als einzelner Zug registriert. Die Gegnerhorden, die meist aus Killerrobotern und mutierten Tieren bestehen, antworten auf all eure Züge mit eigenen Aktionen. In den Kampfsituationen laufen die Angriffe daher immer abwechselnd ab. Meistens enden die Kämpfe aber in irren Verfolgungsjagden, da ihr schnell übermannt werdet und die Suche nach der nächsten Warpstelle der einzige Ausweg bleibt. Weil es sich hier auch um ein Rogue-like handelt, startet ihr eure Expeditionen immer wieder auf Level 1. Rangaufstiege lassen euch in guter Rollenspielmanier aus zufälligen Upgrades und Status-Verbesserungen auswählen. Falls ihr Glück habt, findet ihr auch einige Waffen und Modifikationen, die ein schnelleres Ableben der rasenden Killerroboter garantieren. Erreicht ihr die letzte Ebene eines Dungeons oder werdet vorzeitig zu Schrott verarbeitet, wird euer Levelfortschritt zurückgesetzt und all eure gesammelten Gegenstände werden zu Crafting-Materialien zerhäckselt.

Von Äpfeln und Birnen

Das Vermischen dieser beiden Spielkonzepte funktioniert in der Praxis überraschend gut. Das Sammeln von Ressourcen und Nahrung in den Dungeons ist auf Dauer sehr belohnend: Ihr könnt nämlich nicht nur Toriko füttern, sondern auch das Terrarium mit einer ganzen Reihe an Upgrades versehen. Dabei sind die Einrichtungsgegenstände nicht nur optischer Natur. Über sie könnt ihr euch gewisse Boni auf eure Statuswerte sichern, die den Start der Expeditionen erleichtern können. Gut visualisiert ist auch die Tamagotchi-artige Anzeige, die euch über den Status von Toriko informiert. Über das Touchpad könnt ihr alle wichtigen Informationen jederzeit abrufen. Wer auch damals die Hypewelle der Tamagotchis geritten ist, wird beim Anblick der Anzeige direkt nostalgisch werden. Hier haben sich die Entwickler mit dem Pixel-Look sehr an der Vorlage orientiert. Fans der virtuellen Tierchen dürfte das sehr freuen. Weniger gut hingegen funktioniert das Kampfsystem. Die Steuerung des kleinen Roboters fühlt sich sperrig an und durch das langsame Rundenprinzip wird Void Terrarium auch das notwendige Tempo genommen. Die Kämpfe bestehen dabei nur aus dem Drücken der X-Taste. Zusammen mit dem repetitiven Gegnerdesign und den visuell kaum unterschiedlichen Dungeons kommt hier schnell Langeweile auf. Allzu oft passiert es auch, dass man von Gegnern überrannt wird und die Expeditionen immer wieder von vorne beginnen muss. Das kann definitiv für Frustmomente sorgen. Auch grafisch weist der Titel einige Mängel auf. Obwohl die 2D-Abschnitte in und um das Terrarium allein schon durch das einzigartige Charakterdesign schick aussehen, lassen die Dungeons optisch sehr zu wünschen übrig. Warum man zum Beispiel nicht mit den schon vorhandenen 2D-Assets ein schönes Side-Scrolling-Adventure aus Void Terrarium gemacht hat, erschließt sich einem nicht. Stattdessen setzt man auf ein eher unschönes und kompliziertes Dungeoncrawling-Konzept aus der Top-down-Ansicht. Hier wurde leider viel Potential verschenkt.

Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

MEINUNG
Aleksandar Mitrevski

Die Tamagotchi-Prämisse geht auf, das Gameplay bietet aber wenig Abwechslung.

Der Eindruck, den Void Terrarium bei mir hinterlässt, ist eher zwiespältig. Auf der einen Seite besticht es mit einem sehr einzigartigen Stil und einer stimmigen Atmosphäre. Auf der anderen Seite ist es schwierig, sich mit den sehr langsamen Kämpfen und dem repetitiven Gegner- und Dungeondesign anzufreunden. Allem voran, wenn man die meiste Zeit in genau diesen Dungeons mit Grinden verbringen muss. Da ergibt es auch nur Sinn, dass der Titel in der japanischen Presse besser wegkommt, denn Grinding ist in japanischen RPGs generell deutlich präsenter. Hier fehlt es mir einfach an Abwechslung. Aber immerhin: Das Tamagotchi-Prinzip mit Toriko funktioniert äußerst gut und die Motivation kann vielleicht so manchen Spieler über den Grind hinwegschauen lassen. Dieses Konzept in Kombination mit Rogue-like-Elementen ist auf jeden Fall etwas Neues, und das sollte man Nippon Ichi Software zugutehalten.

Infos

Termin:	10. Juli 2020
Genre:	Action-RPG
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Nippon Ichi Software
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Atmosphärische Spielwelt mit interessanter Hintergrundgeschichte
- ✚ Schönes Artdesign
- ✚ Ausgefeiltes Tamagotchi-Prinzip
- ✚ Viele Crafting- und Individualisierungsmöglichkeiten
- ✚ Kämpfe bieten taktische Herangehensweisen …
- ➖ … werden aber auch sehr schnell repetitiv
- ➖ Uninspirierte Dungeons
- ➖ dGrafik in den 3D-Sequenzen nicht ansprechend
- ➖ Frustmomente inklusive

Wertung

6

Ein im Grunde interessantes Spielkonzept, das aber leider zu schnell relativ repetitiv wird

Das Motto „Make and Break“ ist im dritten Teil der beliebten Rock-of-Ages-Reihe Programm.

Seit dem Jahr 2011 bereichert das chilenische Indie-Studio Ace Team, bestehend aus den Brüdern Andres, Carlos und Edmundo Bordeu (daher auch der Name Ace, die Anfangsbuchstaben der Vornamen), die Videospielwelt mit seiner absurd-komischen Spielereihe Rock of Ages. Der bunte Genre-Mix aus Tower Defense und Racing erfreut sich durch seinen skurrilen Humor im Monty-Python-Stil und den kreativen Levels an großer Beliebtheit in der Videospielgemeinde. Satte sechs Jahre mussten vergehen, bis die Spieler nach dem ersten Teil in den Genuss des Nachfolgers mit dem Zusatztitel Bigger and Boulder kommen durften. Der Abstand zum dritten Teil betrug dafür nur drei kurze Jahre. Mit dem neuen Publisher Modus Games im Schlepptau, ging die Entwicklung von Rock of Ages 3: Make and Break anscheinend deutlich schneller voran. Durch die verkürzte Wartezeit fällt der Unterschied zum Vorgänger aber dementsprechend deutlich kleiner aus als zuvor. Wir haben uns angesehen, wie absurd die neue Reise durch die Kunst- und Menschheitsgeschichte ausfällt und welche Neuerungen in dem verrückten Titel stecken.

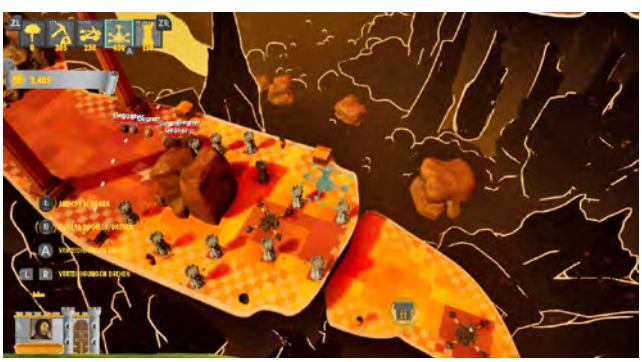
Ein rollender Stein setzt kein Moos an

Man könnte meinen, nach zwei Reisen durch die Zeitgeschichte dürften den Entwicklern von Ace Team langsam die Inspirationsquellen ausgehen. Mit den mythologischen Figuren Sisyphus und Atlas konnten wir bereits historisch relevante Persönlichkeiten wie Van Gogh oder Ivan der Schreckliche zu chaotischen Duellen mit unserem Felsen der Zeitalter herausfordern. Sogar ein Tischkickerduell mit Gott persönlich war dabei – wie soll man das denn bitte toppen? Im dritten Teil schlüpfen wir in die Stiefel von Elpenor, einem eher zweitrangigen Gefährten des Odysseus. Der Kampf mit dem Zyklopen läuft gehörig schief und so kommt es, dass wir wegen eines missglückten Zauber von Poseidon im Strudel der Zeit gefangen sind. Fortan gilt es, im Duell gegen Persönlichkeiten wie Julius Cäsar, Wilhelm Tell oder sogar das Fliegende Spaghettimonster Sterne zu sammeln, um Poseidon zu einem finalen Kampf herauszufordern und das Raum-Zeit-Kontinuum wiederherzustellen. Der Humor ist dabei, typisch für die Reihe, wieder auf exzellent absurdem Niveau. Die im Monty-Python-Stil animierten Figuren sorgen in den Cutscenes für so einige Lacher. Auch die Bosskämpfe sind, wie in den Vorgängern auch, ein kreatives Highlight. Ein stark von Mortal Kombat inspirierter Kampf gegen den Vitruvianischen Menschen zum Beispiel hat unsere Lachmuskeln bis aufs Äußerste strapaziert. Die Kämpfe stellen eine gern gesehene Abwechslung zu den ansonsten eher ähnlich gestalteten Missionen dar. Nach knappen drei Stunden ist das Abenteuer zwar schon vorbei, der Humor und das gelungene Gameplay aber machen die Kampagne dennoch zu einem kurzweiligen Genuss.

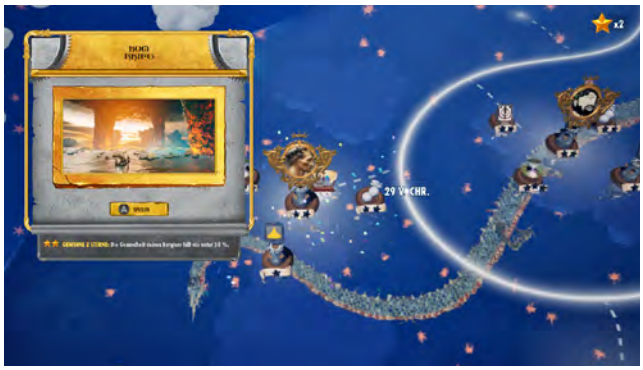
The Rolling Stones

Der Storymodus bietet einen guten Einstieg in die verschiedenen Spielmodi von Rock of Ages 3: Wer die Vorgänger kennt, findet sich bei den Kriegsmissionen, in welchen man zuerst Tower-Defense-artig eine Verteidigung

Der Leveleditor ist sehr intuitiv gestaltet und ermöglicht euch auf vielen Wegen, eure ganz eigene Strecke nach Belieben zu individualisieren.



Die Tower-Defense-Mechanik ist sehr simpel gehalten. Habt ihr einmal ein Feld bebaut, könnt ihr dieses nicht mehr für ein anderes Hindernis verwenden.



Auf der Zeitachse müssen wir uns so manchen historischen Figuren stellen. Hier fordern wir zum Beispiel Julius Cäsar zu einem Duell heraus.

Im Spielmodus Krieg muss das Tor der gegnerischen Burg nach und nach zerstört werden. Eure eigene Burg verteidigt ihr wiederum mit den Hindernissen.

um seine Strecke bauen muss und danach mit dem Felsen die gegnerische Burg angreift, oder bei den Hindernisparcours, die einfache Rennen gegen die KI darstellen, schnell zurecht. Auch neue Missionsarten gibt es. Bei Skee-Felsen müsst ihr auf der Strecke bestimmte Ziele zerstören und am Ende, ähnlich wie beim Minigolf, im Ziel für einen bestimmten Punkte-Multiplikator mit eurem Felsen einlochen. In Humpty-Dumpty gilt es, mit einem leicht zerbrechlichen Ei das Ziel erreichen. Dies erfordert zwar eine gewisse Vorsicht, durch einen Doppelsprung sind die Eier aber an manchen Stellen leichter zu manövrieren als die Felsen. Im Allgemeinen ist die Steuerung der Felsen sehr zugänglich. Nach ein paar Versuchen hat man meistens rausgefunden, an welchen Stellen man am besten bremsen oder springen sollte. Auch das Tower-Defense-Gameplay ist simpel und bedienungsfreundlich gestaltet. So könnt ihr euren Kontrahenten diverse Hindernisse wie zum Beispiel Wachtürme, Katapulte oder sogar riesige Kriegselefanten in den Weg stellen. Neue Ausbaumöglichkeiten lassen sich im Verlauf der Story freispielen. Auch verschiedene Felsen mit jeweils eigenen Fähigkeiten warten darauf, von euch erspielt zu werden. Die größte Neuerung im Vergleich zum Vorgänger ist aber der neue Level-Editor. Hier könnt ihr aus 16 Hintergründen auswählen, die auch in der Kampagne zum Einsatz kommen. Für alle Spielmodi könnt ihr dann mit dem intuitiven Editor Strecken erstellen. Einzelne Streckenabschnitte lassen sich sehr gezielt in Höhe, Breite und Schräge modifizieren. Auch diverse Hindernisse können überall auf den Kursen platziert werden. Die selbstkreierten Level machen dabei den Großteil der Onlinekomponente aus: Die Strecken können geteilt und gemeinsam mit bis zu vier anderen Mitspielern berollt werden.

Felsige Rolle rückwärts

Leider kann Rock of Ages 3 das hohe Niveau nicht in allen Aspekten halten. Ein großer Kritikpunkt ist das uninspirierte Leveldesign der Kampagnenmissionen. Der Leveleditor ist hierbei Fluch und Segen zugleich: Die Entwickler haben sich beim Design der Hauptmissionen offensichtlich an ihrem eigenen Feature bedient. Im Vergleich zu den Levels im Vorgänger spielen sich die Strecken in Rock of Ages 3 meistens sehr ähnlich – besondere Gimmicks vermisst man. Abgesehen von den Bosskämpfen fühlt sich das Spiel deutlich unkreativer an als der Vorgänger. Die Online-Multiplayer-Komponente wird geplagt von einigen Bugs und Balancing-Problemen. Dadurch kann schnell Frust aufkommen, wenn man etwa in einem Rennen führt und dann plötzlich durch den Boden fällt. Hier herrscht definitiv Nachpatch-Bedarf!

Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

In Rock of Ages 3 könnt ihr für euren Heerführer zwischen vielen historischen und mythologischen Figuren auswählen.

MEINUNG
Aleksandar Mitrevski

Ein weiterer humorvoller Teil der Reihe, aber nicht so kreativ wie die Vorgänger

Die Rock-of-Ages-Reihe muss man einfach sympathisch finden: Die absurde Genre-Kombination von Tower Defense und Racing sowie der abgedrehte Humor machen die Titel immer wieder zu einer lohnenswerten Spielerfahrung, die mit nichts anderem zu vergleichen ist. Die neuen Features in Teil 3, allem voran der Level-Editor, auf den die Fans schon lange warten mussten, wissen zu überzeugen. Schade ist, dass die Levels in der Story-Kampagne so viel uninspirierter wirken als noch im Vorgänger. Normalerweise ist man von den Entwicklern bei Ace Team deutlich besseres Leveldesign gewohnt, hier hat man offensichtlich viele Abkürzungen genommen. Nichtsdestotrotz ist Rock of Ages 3 immer für einen kurzweiligen Spaß gut, und sobald der Multiplayer-Modus besser läuft, gibt es auch genügend Gründe, sich längerfristig mit dem bizarren Spiel zu beschäftigen.

Infos

Termin:	21. Juli 2020
Genre:	Strategie/Action
Hersteller:	Modus Games
Entwickler:	Ace Team
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Skurril und lustig wie eh und je
- ✚ Interessante Bosskämpfe
- ✚ Spaßiges Racing-Gameplay
- ✚ Zugängliches Tower-Defense-System
- ✚ Umfangreicher Level-Editor
- ➖ Kampagne ist schnell durchgespielt
- ➖ Storymissionen unkreativer als im Vorgänger
- ➖ Multiplayer noch mit Problemen

Wertung

7

Absurder Spaß für zwischendurch, aber leider nicht so kreativ wie der Vorgänger

CARRION

Carrion kombiniert ein klassisches Horror-Setting mit der spannenden Prämisse, selbst das Monster zu sein, das Angst und Schrecken verbreitet. Aber macht das Spaß?

Mit Carrion bringt Phobia Game Studio ein Reverse-Horror-Spiel auf den Markt, in dem der Spieler die Steuerung eines unersättlichen, tentakelbestückten Monsters übernimmt, das sich ohne Rücksicht auf Verluste durch eine Forschungseinrichtung kämpft.

Starten wir das Spiel, wachen wir ohne Umschweife oder Erklärung in einem kleinen Tank auf, neben dem sich ein Warnschild für Biogefährdung befindet. Ein paar Hin- und Herruckler später sind wir auch schon frei und laben uns an den Schreien unserer zukünftigen Beute. Mit Tentakeln und Zähnen bewaffnet bahnen wir uns einen Weg durch die Forschungseinrichtung. Dass wir den Menschen nicht freundlich gesinnt sind, wird schnell klar, wenn wir uns das erste unglückliche Opfer schnappen und genüsslich verspeisen. Die gellenden Schreie des Menschleins verstummen abrupt, als wir ihm den Oberkörper abbeißen. Seine Reste werfen wir achtlos fort und wenden uns einem leisen, verzweifelten Wimmern zu, das einen Raum weiter mehr Beute verheißt. Ganz sinnlos ist das Gemetzel natürlich nicht und in wenigen Passagen dürfen wir in die Vergangenheit blicken und dort einen Menschen spielen, durch den wir etwas mehr von der Hintergrundgeschichte erahnen können. Da wir schlussendlich in einem abgeriegelten Forschungslabor gelandet sind, könnte es sich bei unserem Blutbad um einen Racheakt handeln, der John Carpenters Film Das Ding aus einer anderen Welt alle Ehre macht.

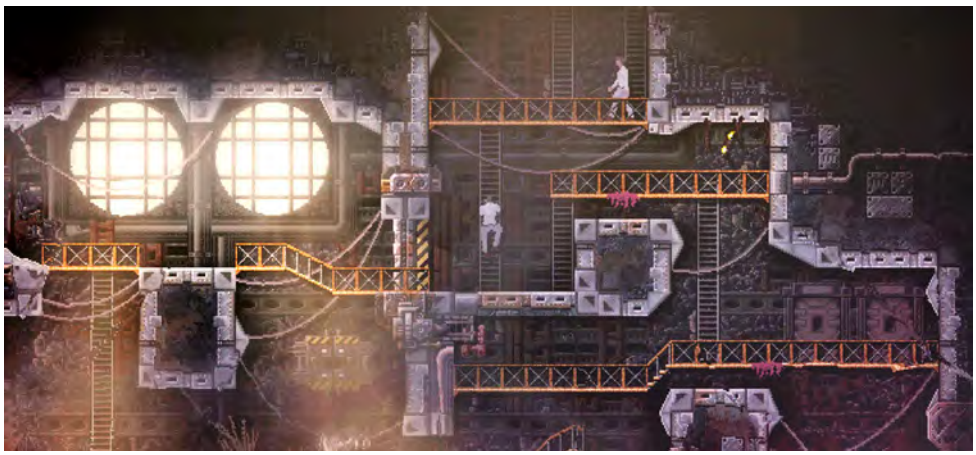
Raus aus der Gefangenschaft

Das schlussendliche Ziel ist nicht nur die Vernichtung aller Menschen innerhalb des Forschungslabors, sondern auch unsere Flucht aus der sterilen Einrichtung, die vermutlich im Ende der Menschheit kulminieren wird. Dafür müssen wir uns aber erst einmal einen Weg hinausbahnen, was uns vonseiten der Menschen mit allen Mitteln schwergemacht wird. So hangeln wir uns langsam von Raum zu Raum, reißen alles in Stücke und betätigen den ein oder anderen Schalter, der uns weitere Türen öffnet. Ab und an finden wir Risse in den Wänden, in denen wir Teile unserer Biomasse verankern können. Haben wir genug von diesen Punkten markiert, öffnet sich ein Tor zum nächsten Gebiet. Diese Stellen sind es auch, an denen wir speichern und unser Leben wieder auffüllen können, falls die menschlichen Gegner uns einmal erwischen. Die sind nämlich erstaunlich wehrhaft und rüsten im Laufe der Handlung ganz schön auf.

Doch auch wir entwickeln uns stetig weiter! Immer, wenn wir einen weiteren Biogefahren-Tank finden, werden wir mit einer neuen Mutation belohnt. So werden wir nicht nur stetig größer, sondern erhalten auch neue Fähigkeiten, die zu sehr spektakulären Toden unserer Opfer führen. Während wir unsere Gegner von Anfang an greifen können, gehören Bodyslams und das Aufspießen fest zum späteren Angriffsrepertoire.

Je weiter wir bei der Flucht kommen, desto stärker bewaffnet sind unsere menschlichen Widersacher. Neben Beschuss ist Feuer unsere größte Schwäche.

Benötigen wir Fähigkeiten, die eine unserer früheren Evolutionsstufen beherrscht, können wir einfach ein Stück Biomasse zurücklassen, um diesen Status Quo wieder herzustellen.



Zwischendurch dürfen wir in die Vergangenheit schauen und dort einen menschlichen Wissenschaftler spielen.

Hoch und runter auf der Evolutionsleiter

Der Clou dabei ist, dass wir mit jeder neuen und größeren Entwicklungsstufe die Fähigkeiten unserer kleineren Version abgeben müssen. Benötigen wir sie erneut, können wir Teile unserer Biomasse an bestimmten Gebieten ablegen und später wieder einsammeln. Mit unserem kleineren Körper erlangen wir auch die dazu gehörenden Fähigkeiten wieder. Das ist besonders wichtig für das große Aufgebot an Umgebungsrätseln in der Welt von Carrion. Das Konzept von gezielter Evolution und Degeneration bietet neben blutigen Kämpfen auch einige interessante Knobeleien, die nie zu schwierig sind und trotzdem anspruchsvoll genug, dass man sich selbst auf die Schulter klopfen möchte.

Nur auf der Durchreise

Ganz perfekt ist Carrion nicht, denn trotz der spaßigen Angriffe, die sich in ihrer Effektivität stetig steigern, und der interessanten Rätselpassagen, hat das Spiel auch ein paar kleine Schwächen. Trotz des Fehlens einer Minimap verirrt man sich zwar nur selten, wenn es dann aber doch einmal passiert, hilft es wirklich nicht, dass alle Gebietsübergänge absolut gleich aussehen und auch immer im gleichen Stil geöffnet werden. Das sorgt mitunter für einige Längen im Spiel, die durch mehr Abwechslung in den ebenfalls immergleichen Zwischensequenzen sicherlich vermeidbar gewesen wären.

Die Hintergrundgeschichte unseres absonderlichen Protagonisten ist ebenfalls ein irritierender Punkt, der nicht ganz geklärt wird. Zu viele Fragen drängen sich uns auf, die nicht beantwortet werden. Dafür haben wir im Abspann viel Zeit zum Grübeln und Carrion schafft es so, einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen.

Die besondere Stärke des Titels ist aber vor allem die tolle Atmosphäre. Als stetig wachsendes Monster fühlen wir uns überaus mächtig. Das grandiose Sounddesign untermalt unsere Bedrohlichkeit gekonnt: Unser Gurgeln, Knurren und Brüllen würde uns das Blut in den Adern gefrieren lassen, wären wir nicht selbst das Ungetüm.

Es sind die vielen kleinen Dinge, die uns in die Welt des Abenteuers eintauchen lassen. Jeder Schalter fühlt und hört sich schwer und mechanisch an, unter Wasser lauschen wir auf gedämpfte Töne und zerberstendes Holz kündet von großen Splittern, die massiven Schaden anrichten. Zuletzt überzeugt auch die Pixeloptik vollends.

Obwohl ein großer Teil des Spiels aus Umgebungsrätseln besteht, die sich auch bei einem erneuten Durchgang nicht ändern, hat es einen gewissen Wiederspielwert. Sämtliche Mechaniken funktionieren so flüssig, dass man gar nicht mehr aufhören will und einfach des Herummonsterns wegen noch einmal loslegt. Die relativ kurze Spielzeit von fünf bis acht Stunden, je nachdem, wie sehr man sich ohne Minimap verliert, ist zwar knapp bemessen, dennoch ist Carrion ein absolut lohnender Titel, der zu begeistern weiß.

Antonia Dreßler & Lukas Schmid

MEINUNG
Antonia Dreßler

Spannender Reverse-Horror, der mit atmosphärischen Horrorelementen begeistert.

Als ausgesprochener Angsthase ist mir eigentlich jeder Horrortitel ein Graus. Reverse-Horror trifft da schon viel eher meinen Geschmack. Als Monster durch die Gegend zu streifen, gefürchtet von meinen Opfern und ungemein gefährlich: So mag ich das. Während die meisten Reverse-Horror-Spiele Humor einbauen oder meine Opfer so stark machen, dass ich gar nicht mehr so bedrohlich wirke, darf ich in Carrion bei absolut beklemmender Stimmung ganze Gruppen vernichten, ohne dass diese verstörende Situation ins Lächerliche gezogen wird. Besonders der Sound trägt zur Atmosphäre bei und macht mir immer wieder bewusst, in was für einem gruseligen Szenario ich mich eigentlich befinde, nur eben auf der Gewinnerseite. In der kurzen Spielzeit war ich fast durchweg begeistert und werde mir sicherlich noch öfter als furchterregendes Wesen meinen Weg durch das unterirdische Forschungslabor tentakeln.

Infos

Termin:	23. Juli 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Phobia Game Studio
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

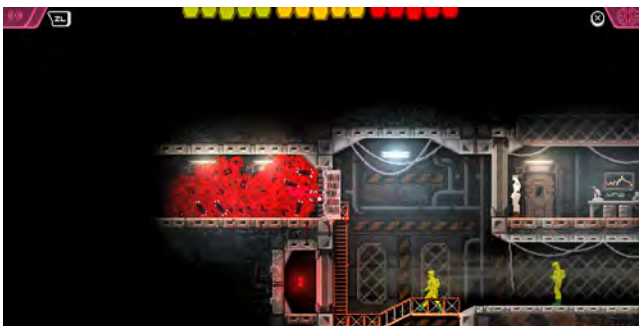
- ✚ Intuitive Steuerung
- ✚ Tolle Atmosphäre
- ✚ Fantastisches Sounddesign
- ✚ Immer neue Herausforderungen
- ✚ Neue Fähigkeiten laden zum Experimentieren ein
- ✚ Nie zu simpel oder zu schwierig
- ✚ Interessantes und spannendes Setting
- ➖ Eine Minimap wäre hilfreich gewesen
- ➖ Teils diffuse Story
- ➖ Ein paar Längen im Spiel

Wertung

9

Das Reverse-Horror-Spiel beeindruckt mit tollen Ideen und ekligem „Helden“.

Mit jeder Stelle, die wir in der Welt mit unserer Biomasse markieren, kommen wir einen Schritt weiter zum nächsten Gebiet, wo wir von Neuem Grauen erregen.



Unwissend wähnen sich unsere Gegner, die Menschen, in Sicherheit, bevor wir sie mit unseren Tentakeln effektvoll und unter lautem Kreischen unschädlich machen.

DUKE NUKEM 3D
20TH ANNIVERSARY WORLD TOUR

Blutig, pixelig und reichlich blöde: Die Neuauflage von Duke Nukem 3D bringt einen der beliebtesten Shooter der 90er-Jahre zurück. Gut gealtert oder aus der Zeit gefallen? Das klären wir im Test!

Für Ego-Shooter waren die 1990er ein goldenes Zeitalter. Doom, Quake, Unreal oder Half-Life, da jagte vor allem auf dem PC ein Kultspiel das nächste, befeuert von immer schnellerer Hardware, die das Genre wie kein zweites vorantrieb. Irgendwo dazwischen: Duke Nukem 3D, das trotz veralteter 2,5D-Engine mit starkem Leveldesign, Holzhammerhumor und guten Ideen für Aufsehen sorgte. Und nun könnt ihr den Klassiker endlich auf der Switch erleben.

Aliens totmachen, Rest egal

Aliens überfallen die Erde und entführen junge Frauen – mehr muss man zur „Story" auch gar nicht wissen. Als Serienheld Duke Nukem ballert ihr euch nun durch zahlreiche Levels, darunter vor allem US-amerikanische Stadtumgebungen, in denen ihr Stripclubs, Kinos, Kanäle, Restaurants und vieles mehr erkundet. Später seid ihr auch im All unterwegs und mäht euch durch Raumstationen, bevor es wieder zurück auf die Erde geht. Die Neuauflage 20th Anniversary World Tour umfasst außerdem ein gelungenes fünftes Kapitel, das neue Schauplätze wie Paris oder Ägypten einführt.

Gut gealtert: Das Leveldesign

Doch egal wo ihr gerade unterwegs seid, das Gameplay bleibt immer gleich: Ihr erkundet verschachtelte Levels, sammelt Schlüsselkarten, öffnet Türen, entdeckt Secrets und metzelt euch zum Ausgang durch. Das macht immer noch Laune, denn das Umgebungsdesign war seinerzeit eine große Stärke von Duke Nukem 3D und hat auch heute noch viele Qualitäten. Im Vergleich zu Doom (1993) sind die Levels hier viel komplexer und detailreicher aufgebaut. Der Held kann deshalb springen, tauchen oder per Jetpack fliegen, es gibt zig Geheimgänge, zerstörbare Wände, Schalter und anderes interaktives Zeug. Ihr könnt Lichtschalter betätigen, Schränke öffnen, Monitore betrachten, Billard spielen und so weiter – im Jahr 1996 war das alles ziemlich beeindruckend!

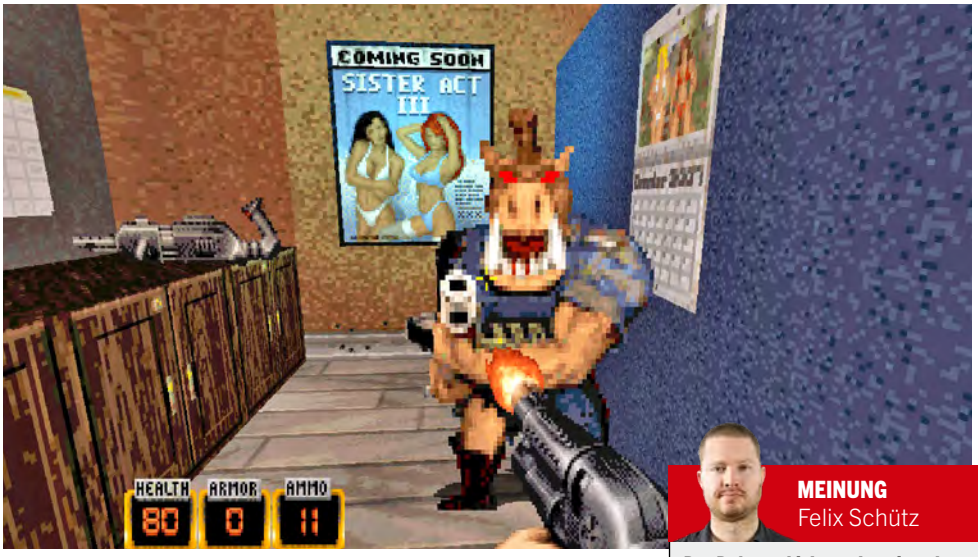
Mit dem Flammenwerfer gegen Aliens: Der nützliche Incinerator ist eine neue Waffe in Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour.

Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich happig, zum Glück darf man frei speichern. Alternativ springt ihr nach dem Tod einfach per Zeitstrahl beliebig zurück.

Duke Nukem 2,5D

Ein solcher Detailgrad wäre mit echter 3D-Grafik völlig unmöglich gewesen, die PC-Technik war damals schlichtweg nicht so weit. Deshalb verwendete der Shooter noch altmodische Sprites, also flache 2D-Grafiken, um Gegner und Objekte darzustellen. Die pixeligen Aliens wirken aus heutiger Sicht natürlich komplett veraltet, aber immerhin kommt die Neuauflage mit technischen Verbesserungen daher. So sorgen eine schönere, farbenfrohere Beleuchtung für Stimmung, außerdem wird das Bild nun perspektivisch korrekt dargestellt, wenn man mit dem rechten Analogstick nach oben oder unten schaut. Wer lieber den alten Look bevorzugt, kann jederzeit mit einem Tastendruck zur Originalgrafik von 1996 wechseln. Außerdem neu auf Switch: HD-Rumble und das Zielen per Gyro-Steuerung, für alle, die damit etwas anfangen können. Wer lieber klassisch ballert, kann die Features auch deaktivieren.

Trotz des Retro-Stils macht die Action immer noch eine Menge Spaß. Das Waffenarsenal – darunter Shotgun, Raketenwerfer, Schrumpfgewehr und Eisstrahler – fühlt sich immer noch ordentlich an, Explosionen zerfetzen Gegner zu blutigem Pixelmatsch und der Anspruch stimmt auch. Die Aliens sind zwar von erlesener Blödheit, doch dafür teilen sie unbarmherzig aus. Damit aber kein Frust aufkommt, dürft ihr nach jedem Bildschirmtod das Geschehen bequem per Zeitstrahl zurückdrehen und es einfach nochmal versuchen, das ist super gelöst!



Muss man nicht lustig finden: In Duke Nukem 3D sind praktisch alle Frauen halbnacktes Freiwild (siehe Plakat). Zum Glück hat das Gameplay mehr zu bieten.

Gags aus der Steinzeit

Cool: Ihr könnt die gesamte Kampagne auch im Koop-Modus zocken (drahtlos lokal, per LAN oder online), außerdem ist auch ein klassischer Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler an Bord. Abgerundet wird das Retro-Paket mit optionalen Audiokommentaren der Entwickler, außerdem wurden für die Neuauflage neue Zoten mit Duke Nukems Originalsprecher aufgenommen. Ob die lustig sind? Geschmackssache. Der Duke selbst ist nämlich eine Karikatur auf zwei Beinen, eine prollig überzeichnete Männerfantasie mit prallem Bizeps, dicker Knarre und Sonnenbrille, der Frauen wie Sexobjekte behandelt und pausenlos pubertäre Sprüche vom Stapel lässt. Dass sich unter den Gags auch ein paar nette Seitenhiebe auf die damalige Popkultur finden, gerät da fast zur Nebensache, der Humor ist nicht doppeldeutig oder clever – er ist über weite Strecken einfach nur peinlich.

Wer sich daran nicht stört, bekommt einen umfangreichen Shooter-Klassiker zum Schnäppchenpreis: Für den Download werden nur 10 Euro fällig. **Felix Schütz**

Wenn ihr online spielen wollt (z.B. Koop oder Deathmatch), benötigt ihr eine kostenpflichtige Nintendo-Online-Mitgliedschaft.

MEINUNG
Felix Schütz

Der Duke und ich werden niemals enge Freunde. Die Neuauflage gefällt mir aber trotzdem.

Als Duke Nukem 3D sein Debüt auf dem PC feierte, war ich 13 Jahre alt und steckte gerade so richtig schön in der Pubertät. Ich war kein Kind von Traurigkeit und konnte über den unmöglichsten Mist lachen. Trotzdem fand ich Duke Nukem 3D damals weder lustig noch cool, die Holzhammer-Gags und die halbnackten Pixel-Frauen ließen mich kalt. 20 Jahre später bekam ich dann zufällig diese Neuauflage in die Hände – und zu meiner eigenen Überraschung spielte ich sie komplett durch! Denn lässt man mal den peinlichen Helden außer Acht, punktet Duke Nukem 3D mit ziemlich gutem Leveldesign und herrlich altmodischer Action, die mir als Retro-Fan immer noch viel Spaß macht. Klar: Die Neuauflage zieht nicht alle Register, zum Beispiel fehlen die Bonuslevels der Megaton-Edition und es gibt grafisch bessere Fan-Remakes. Aber allein die neuen Features (mein Favorit: das Zurückspulen!), die neue Beleuchtung und die verbesserte Steuerung reichen mir bereits – besonders zu dem günstigen Preis.

Infos

Termin:	23. Juni 2020
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Gearbox Publishing
Entwickler:	Nerve Software, Gearbox Software
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 10 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spaßige Retro-Action wie in den 90er Jahren
- ✚ Überwiegend gutes Leveldesign
- ✚ Fairer Preis, ordentlicher Umfang (fünf Episoden)
- ✚ Kampagne im Koop spielbar (lokal und online)
- ✚ Praktische Rückspulfunktion
- ➖ Auf Dauer etwas eintöniger Spielablauf
- ➖ Grafisch kaum verbessert, öde Musikuntermalung
- ➖ Geschmackssache: der pubertäre Humor

Wertung

7

Trotz hohler Gags: Eine gut spielbare, umfangreiche Neuauflage des Kult-Shooters.

Im rundenbasierten Kampfsystem hat man viel Zeit, taktische Angriffe zu auszuwählen. Fairy Tail hat in dieser Hinsicht Oldschool-Charme und erinnert an alte Final-Fantasy-Teile.

FAIRY TAIL

Ein Kampf Gut gegen Böse, ein fantastisches Land, eine Gilde befreundeter Zauberer und jede Menge mächtige Bösewichte, denen sie sich stellen müssen – all diese klassischen Fantasyelemente finden sich in Fairy Tail!

Fairy Tail, das Spiel zur beliebten Anime- und Mangaserie, versetzt uns in das magische Reich Fiore. Die Comicreihe aus Japan dient dem Game nicht nur als lose Vorlage, vielmehr basiert die Hauptquest direkt auf den Storyarcs „Grand Magic Games“ und „Tartaros“ aus der Serie. Zwar ist die Einleitung des Spiels gleichzeitig auch Tutorial für das Kampfsystem, man muss trotzdem extrem ausladende Actionsequenzen und Schurkenmonologe über sich ergehen lassen, bevor man selbst die Welt von Fairy Tail erkunden kann. Besonders diejenigen mit wenig Hintergrundwissen werden verwirrt sein von einer Flut aus Fachbegriffen und Charakternamen. Die Synchronisation ist komplett auf Japanisch, unterlegt mit englischen Untertiteln. Das sorgt zwar für Animefeeling, man sollte jedoch vor dem Kauf des Spiels gewarnt sein, dass es keine deutschen Untertitel gibt. Optisch bietet uns Fairy Tail einen simplen, charmanten Animestil in 3D-Grafik. Die Hintergründe sind teilweise detailreich, die Figuren jedoch sehr schlicht. Positiv fällt hingegen sofort die motivierende, energiegeladene Hintergrundmusik auf, die toll gemacht ist und an den Soundtrack der Animeserie anknüpft.

„Ich will der Allerbeste sein...“

Wie es sich in einem Shonen-Manga gehört, geht es vor allem um Kämpfe, Action und jede Menge heroische Coolness – so auch im Rollenspiel. Die Mitglieder von Fairy Tail waren sieben Jahre lang verschwunden. Nun kehren sie aus der Versenkung zurück und finden ihre alte Gilde heruntergekommen vor. Mithilfe von Natsu, Lucy und Co. müssen wir also den alten Glanz von Fairy Tail wiederherstellen und die Spitze der Gilden in Fiore erklimmen. Unsere Gilde polieren wir auf, indem wir Quests absolvieren und Ruhm und Gold erlangen. Dazu bewegen wir uns im Third-Person-Modus durch die magische Welt und haben unsere Gruppe immer als Backup dabei, die wir aus verschiedenen möglichen Mitgliedern zusammenstellen. Einen dezidierten Hauptcharakter gibt es nicht, wir wechseln jederzeit nach Belieben. Bei manchen Quests stoßen sogar zusätzliche Gäste hinzu. Für unsere Operationen steht uns die Gilde als Hauptquartier zur Verfügung. Dort können wir eine Party zusammenstellen, unsere Fähigkeiten verbessern oder uns mit anderen Figuren unterhalten. Eine weitere Anlaufstelle ist Lucys Haus in Magnolia, in dem wir zum Beispiel das Outfit unserer Charaktere wechseln. Das ist allerdings nur eine nette Spielerei. Von A nach B navigieren wir über eine überschaubare Map. Neben den friedlichen Städten stehen uns nach und nach immer mehr Wildnismaps zur Verfügung, auf denen wir Monster treffen. Diese Naturgebiete sind allerdings sehr begrenzt: Es gibt meist nur eine kleine Fläche zu erkunden und außer Kämpfen finden wir dort kaum Interessantes. Die Anzahl verschiedener Gegner pro Ort ist zudem sehr gering: Wir kämpfen immer wieder gegen dieselben Kreaturen. Die Sidequests vom Schwarzen Brett sind ebenfalls ein ziemlicher Einheitsbrei: Fast immer geht es darum, bestimmte Monster zu besiegen oder gleich aussehende Diebesbanden zu erledigen. Selten müssen wir bei den Stadtbewohnern nach Hinweisen oder dergleichen

Auf der Karte finden wir die Gebiete, die wir bereits freigeschaltet haben. Neben Städten warten Wildniszonen auf uns, die von Monstern bevölkert werden.

Ein typischer Anblick: Fairy Tail erinnert in Aufbau und Gestaltung an viele andere Genrevertreter. Der Detailgrad der Figuren ist dabei nicht besonders hoch.

anfragen, dies ist aber meistens nur eine Schnitzeljagd von einem zum anderen Questmarker, bis wir am Ende doch wieder bei einem Kampf ankommen.

Mit der Macht der Freundschaft...

Im Gegensatz zu vielen Action-JRPGS beschreitet dieses Spiel eher den Oldschool-Weg und fährt damit gut: Uns erwartet ein runden- und gruppenbasiertes Kampfsystem. Unsere Charaktere greifen der Reihe nach an und können aus vier Optionen wählen: „Attack“, „Magic“, „Defend“ oder „Item“. Ein kleines Manko ist hier, dass die Verteidigung und der physische Angriff eher unnötig sind. Meist wirkt man nur einen Zauber nach dem anderen und heilt sich zwischendurch.

Ein weiteres nettes Feature: Die Monster sind auf einem schachbrettartigen Raster angeordnet und Zauber haben unterschiedliche Angriffsflächen. Zudem ist jede Magie einem bestimmten Typ zugeordnet, der unterschiedlich gegen Feinde wirkt, wie wir es aus Pokémon kennen. Manche der Zauber rufen dabei zusätzliche Effekte wie Brand oder Frost hervor. Hin und wieder lassen sich gegnerische Attacken zudem mit einem beherzten Knopfdruck kontern. Dieses Kampfschema ist ausgesprochen simpel und man findet sich sehr schnell ein. Ein nettes Gimmick: Der Zusammenhalt und die Freundschaft zwischen den Partymitgliedern haben direkte Auswirkungen auf das Gameplay: Die Länge einer magischen Kette hängt von der Beziehung zwischen den Charakteren ab. Level und dadurch auch die Stats steigen nach Kämpfen automatisch. Auch müssen wir uns nicht mit Bergen von Equipment herumschlagen: Die Figuren lassen sich ausschließlich mit sogenannten Lacrima ausstatten, um ihre Fähigkeiten zu verbessern. Loot, den wir bei besiegten Monstern finden, dient nur dazu, bessere Lacrima zu erschaffen oder ihn bei Stadtbewohnern einzutauschen. Insgesamt sind die Zauberschlachten übersichtlich, das rundenbasierte System ist angenehm retro und die Kämpfe somit ein großer Pluspunkt des Spiels. Welche Story aus dem Anime wir im Spiel erleben? Der erste Handlungsstrang setzt beim „Grand Magic Games“-Arc an, in dem die Gilde ein Zauberturnier bestreitet. Doch da es sich um eine Nacherzählung aus dem Anime handelt, ist alles vorherbestimmt und wir dürfen weder Aufgaben noch Rätsel lösen, sondern werden vor vollendete Tatsachen gestellt. In den Arenakämpfen kommt man sich vor wie beim Wrestling: Egal, wie gut man es macht, es ist schon entschieden, wer gewinnen soll.

Vorsicht vor dem Pubertier!

Brüste, Brüste, wohin man blickt nur Brüste. Das wäre per se ja nichts Schlimmes und wir sind diese Objektifizierung durchaus aus Animes gewöhnt. Spätestens als die zwölfjährige Wendy neidisch auf die Brüste der anderen Frauen blickt, wird es aber etwas viel pubertärer Fanservice. Generell muss man in Fairy Tail recht viel albernen Humor über sich ergehen lassen. Die tragischen oder ernsten Momente des Spiels drücken hingegen sehr auf die Tränendrüse: Gleich im Intro wird geheult, alle halten sich dramatisch an den Händen und setzen auf die Macht der Freundschaft. Klar, die Themen des Spiels sind positiv: Freundschaft, Zusammenhalt, Familie – schöne und motivierende Motive. Nur fühlt es sich oft so an, als würde uns jemand diese Rührseligkeiten mit einem Sprüchekalender in den Kopf prügeln. Den Mix aus Klamauk und Kitsch im Plot muss man also mögen. Zwar gibt es auf den ersten Blick vielseitige Charaktere, die meisten bleiben jedoch eher flach.

Judith Carl & Lukas Schmid

In Lucys Wohnung können wir die Outfits der Charaktere wechseln. Das ist für den Spielfortschritt natürlich nicht wichtig, aber ein nettes Gimmick.

Das Spiel beginnt mit einem langen Intro und man ist sofort mitten in der Handlung. Kenntnisse des Anime sind von Vorteil.

MEINUNG
Judith Carl

Wer Fan der Animeserie ist, hat auf jeden Fall am meisten Freude an Fairy Tail.

Damit zielt das Spiel nicht unbedingt auf mich ab. Mich haben die klischeehaften, ziemlich platten Kalendersprüche zum Thema Freundschaft und die ständigen, verschämten Sexwitzchen nach kurzer Zeit genervt. Dabei habe ich den Anime früher gerne verfolgt, aber das Spiel holt mich irgendwie nicht mehr ab, auch die Story nicht. Klar, das, was ich albern fand, findet jemand vielleicht durchaus witzig oder kann es zumindest ausblenden. Warum ich das Spiel trotzdem ganz gerne gespielt habe? Ich fand das rundenbasierte Kampfsystem mit den vielen netten, aber unkomplizierten Features sehr angenehm. Man ist auch motiviert, seine Charaktere immer weiter zu skillen. Somit ist Fairy Tail ein nettes JRPG der alten Schule, das einen nicht zu sehr fordert, aber dennoch Spaß macht. Fans der Serie werden sicherlich die meiste Freude daran haben.

Infos

Termin:	30. Juli 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Koei Tecmo
Entwickler:	Gust
Sprache:	Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 55 Euro

Pro & Contra

- ✚ Abwechslung durch Charakterwechsel
- ✚ Nettes Kampf- und simples Skillsystem
- ✚ Tolle Hintergrundmusik
- ✚ Sympathische Unterhaltungen mit einzelnen Figuren
- ✚ Ein Plotstrang direkt aus der Serie zum Selberspielen…
- ➖ … daher keine spannenden Wendungen
- ➖ Nur japanische Sprachausgabe, englische Untertitel
- ➖ Eintönige Sidequests
- ➖ Keine Rätsel oder Minigames
- ➖ Viel Hintergrundwissen der Geschichte nötig

Wertung

6

Das Flair des Anime wird eingefangen, Fairy Tail schöpft das Potential aber nicht aus.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

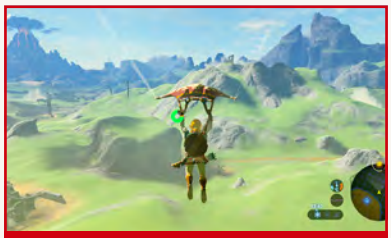
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

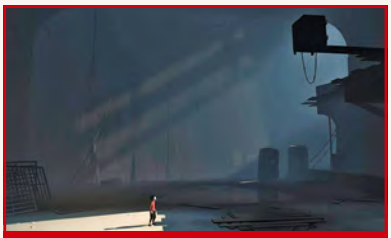
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

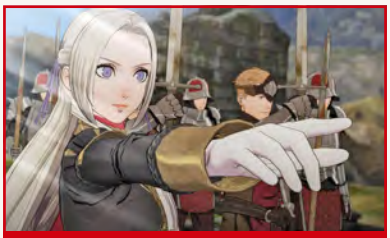
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

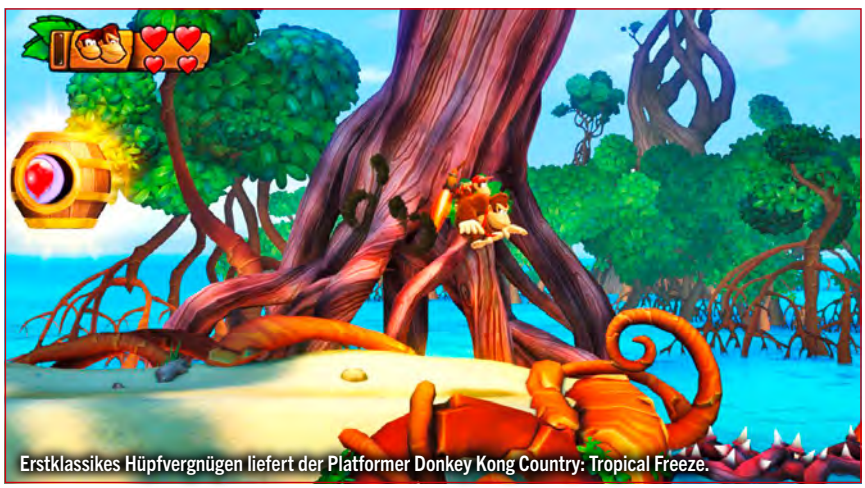
Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish



Erstklassikes Hüpfvergnügen liefert der Platformer Donkey Kong Country: Tropical Freeze.

MY TWO COINS

Mario haut wieder ein Meisterwerk raus, und ich stelle fest: Mich fasziniert an den Klempner-Games gar nicht mal so sehr ihre Qualität, sondern ihre unfassbare Wandlungsfähigkeit.

Hach. Paper Mario. Meine Güte, ist das wieder mal ein putziges Teil. Und ein hervorragender Anlass, um mal die absolute Genialität der Mario-Games zu feiern. Seit ich als kleiner Steppke meinen ersten Game Boy geschenkt bekommen hatte (Danke, Mutti!) und Super Mario Land als drittes Handheld-Spiel von meinem hart ersparten Taschengeld gekauft wurde, renne ich dem berühmtesten Klempner der Welt durchs Schwammerl-Königreich hinterher. Und eine Sache habe ich dabei in den letzten 30 Jahren festgestellt: Nintendo hat einige der zweifellos besten Spielserien der Welt am Start. Aber selbst unter diesen Legenden der Gaming-Kunst sind die Mario-Titel etwas ganz Besonderes.

Häufig anders, immer genial

Versteht mich nicht falsch: Serien wie Pokémon, Zelda oder Metroid, falls es je wieder mal auftauchen sollte, sind Meisterwerke. Und natürlich gehen auch diese Titel mit Zeit und Technik – aber im Großen und Ganzen bekommt man immer das gleiche Spiel. Ocarina of Time war die aufgebohrte Version von A Link to the Past war die aufgebohrte Version von The Legend of Zelda. Dasselbe gilt für Samus' Action-Abenteuer: Metroid Prime war die aufgebohrte Version von Super Metroid war die aufgebohrte Version des NES-Klassikers. Die Formel bleibt gleich, nur die Möglichkeiten ändern sich. Die Spiele sind breiter, tiefer, aber nicht anders. Bei Mario ist das nicht der Fall. Super Mario Bros. 3 hat das gesamte Konzept dank der Erfindung der Oberwelt zum ersten Mal fantastisch über den Haufen geworfen. Anders als Zelda und Metroid, die aufgrund ihrer Bauart schon immer einen deutlichen Abenteuer-Einschlag hatten, entdeckte Mario den erst mit seinem Sprung ins 3D-Zeitalter und entfernte sich damit ein bisschen vom puren Hüpfspiel. Komplett neue Konzepte wie Super Mario Sunshine, Multiplayer-Koop in Super Mario 3D World, ein revolutionärer Levelbaukasten Marke Super Mario Maker und vor allem riesige Stilsprünge zwischen Games wie Super Mario Odyssey und jetzt eben The Origami King: All das hat Mario nicht nur hinbekommen, sondern jedes einzelne Mal auch noch mit Höchstnoten auf Nintendos ebenso wandlungsfähige Hardware gezaubert. Und hierin liegt für mich die eigentliche Genialität der Mario-Games: Immer wieder neu und immer wieder fantastisch. Und das seit 30 Jahren. Hut ab!

THE OTHER CASTLE

Die kleine Mobile-Stadt für eure Hosentasche ist um ein paar Vororte erweitert worden! Wenn ihr eine klasse Sim für unterwegs sucht, gönnt euch Pocket City für iOS und Android.

Vielleicht könnt ihr euch erinnern, an dieser Stelle haben wir bereits früher das fantastische Mobile-Spiel (nein, die Begriffe schließen sich nicht gegenseitig aus!) Pocket City mit Lob überschüttet: famoses Städte-Aufbauspiel ohne Mikrotransaktions-Pest, dazu mit einer Liebe zum Detail gebaut, von der sich so manche andere Bauplan-Sim ein paar Scheiben abschneiden könnte. Aber wir möchten euch Pocket City auch wegen seiner Updates empfehlen: Das neue System mit der Möglichkeit, mehrere Städte für Boni zu kombinieren, erweitert das Gameplay nämlich nochmals um Längen! Schön!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

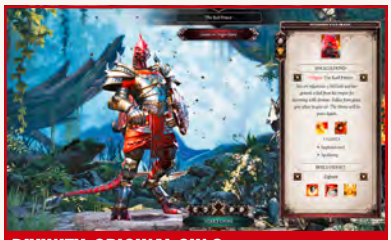
Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL



DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

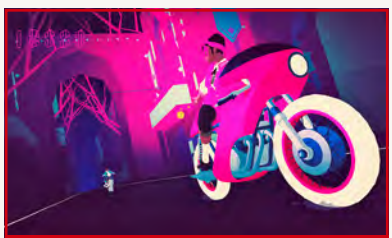
Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

Deemo
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslose alle Alterklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Beim niedlichen Scribblenauts Showdown geht es um Kreativität und Mehrspielerspaß.

RETRORÄTSELN

Herzlichen Glückwunsch, Dennis Walytek – du warst am schnellsten mit E.V.O: Search for Eden aus der letzten Ausgabe. Tolles Spiel! Aber bisweilen schwer zu verdauen.

Unser neues Spiel erschien für mehrere Plattformen Anfang der 90er-Jahre – es hatte aufgrund seines Quellmaterials keine andere Wahl. Trotz seiner Herkunft war das Teil ein überraschend gutes Hüpfspiel. Na ja, wenigstens die NES-Version, dem Entwickler sei Dank. Wir mussten außerdem beim Screenshot tricksen, um das Spiel nicht sofort zu verraten – den Protagonisten hättet ihr gleich erkannt!

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@min-kegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

SO FINDET IHR ALLE MEERESTIERE

Neues Update, neue Beute! Mit dem kostenlosen Sommer-DLC halten die Meerestiere Einzug ins Spiel. Hier findet ihr die komplette Liste!

Die Sonne scheint, der Sand ist weich und heiß: Zeit, tauchen zu gehen! Mit dem Schnorchel bewaffnet könnt ihr seit dem letzten Update in Animal Crossing: New Horizons diverse Meereskreaturen aus dem Ozean aufsammeln. Wir haben die komplette Liste aller Meerestiere, wo, wann und wie ihr sie findet – außerdem verraten wir, wie viel die einzelnen Pflanzen und Lebewesen wert sind. **Katharina Pache**

SO FANGT IHR MEERESTIERE

Anders als bei Insekten und Fischen benötigt ihr kein Werkzeug, um die Tierchen einzusacken. Holt euch einen Taucheranzug, nachdem ihr das Update heruntergeladen habt (ihr könnt verschiedene Modelle der Badekleidung kaufen und bestellen), und begebt euch an den Strand. Schwimmt dann ins Meer und achtet auf dunkle Schatten am Meeresgrund. Indem ihr nur durch die Bewegung des linken Sticks schwimmt, anstatt den A-Knopf zu drücken, könnt ihr euch an scheue Meerestiere „anschleichen“. Sobald ihr die aufsteigenden Luftblasen erreicht, taucht ihr ab, um euch den Fang zu schnappen. Anders als Fische gibt es Meerestiere nur in drei Schattengrößen: groß, mittel und klein. Von Meerestieren könnt ihr (bislang) noch keine Modelle anfertigen lassen. Aber ihr könnt sie wie auch Insekten und Fische in eurer Wohnung oder auf der Insel ausstellen und sie natürlich bei Eugen im Museum abgeben! Sie bevölkern dann die Aquarien und ihr könnt sie dort bewundern.

Insgesamt existieren 40 Arten von Meerestieren, also genau halb so viele, wie es Insekten- und Fischarten gibt. Die Angaben zur Jahreszeit in dieser Liste beziehen sich auf die Nordhalbkugel! Besitzt oder besucht ihr eine Insel in der südlichen Hemisphäre, könnt ihr etwa fünf bis sechs Monate zu der hier angegebenen Monatsangabe addieren, um herauszufinden, wann ihr auf eurem Eiland mit der Kreatur rechnen könnt. Und nun: Viel Erfolg beim Tauchen!

JOHANNES DER OTTER

Ebenfalls neu per Update verfügbar ist der Otter Johannes. Ihr trefft ihn maximal einmal am Tag beim Tauchen, wenn ihr eine Kammmuschel gefangen habt. Bei Johannes könnt ihr diese gegen besondere Rezepte, Materialien oder Kleidung eintauschen. Vorsicht: Wenn euer Gate am Flughafen für Besucher geöffnet ist, wird Johannes nicht erscheinen. Wenn ihr wissen wollt, was er mit der Muschel macht, schwimmt ihm doch einfach mal nach dem Tausch hinterher und beobachtet ihn!

Wakame-Alge
Größe: Groß
Monat: Oktober bis Juli
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 600 Sternis

Kriechsprossalge
Größe: Mittel
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 900 Sternis

Seegurke
Größe: Groß
Monat: November bis April
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 500 Sternis

Scotoplanes
Größe: Mittel
Monat: November bis Februar
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 10.000 Sternis

Seestern
Größe: Mittel
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 500 Sternis

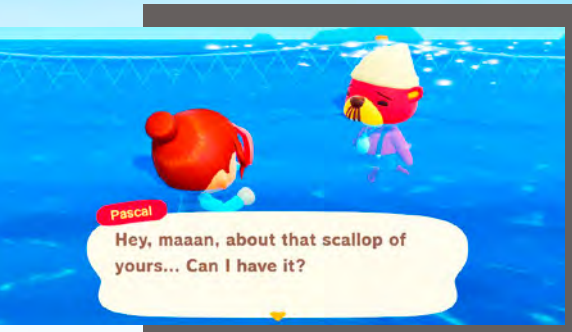
Seeigel
Größe: Mittel
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1,700 Sternis

Griffelseeigel
Größe: Groß
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 2.000 Sternis

Seeanemone
Größe: Groß
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 500 Sternis

Ohrenqualle
Größe: Mittel
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 600 Sternis

Nacktkiemer
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 600 Sternis



Perlmuschel
Größe: Mittel
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 2.800 Sternis

Miesmuschel
Größe: Mittel
Monat: Juni bis Dezember
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.500 Sternis

Auster
Größe: Mittel
Monat: Juni bis Dezember
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.100 Sternis

Kammmuschel
Größe: Groß
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.200 Sternis

Babylon-Seeschnecke
Größe: Mittel
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.000 Sternis

Turbanschnecke
Größe: Mittel
Monat: März bis Mai
und September bis Dezember
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.000 Sternis

Seeohr
Größe: Mittel
Monat: Juni bis Januar
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 2.000 Sternis

Gigas-Riesenmuschel
Größe: Groß
Monat: Mai bis September
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 15.000 Sternis

Perlboot
Größe: Groß
Monat: März bis Juni
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.800 Sternis

Oktopus
Größe: Groß
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.200 Sternis

Regenschirm-Oktopus
Größe: Mittel
Monat: März bis Mai
und September bis November
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 6.000 Sternis

Vampirtintenfisch
Größe: Groß
Monat: Mai bis August
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 19:00 Uhr
Wert: 10.000 Sternis

Leuchtkalmar
Größe: Klein
Monat: März bis Juni
Uhrzeit: 21:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 1.400 Sternis

Gazami-Krabbe
Größe: Groß
Monat: Juni bis November
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 2.200 Sternis

Pazifik-Taschenkrebs
Größe: Groß
Monat: November bis Mai
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.900 Sternis

Schneekrabbe
Größe: Groß
Monat: November bis April
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 6.000 Sternis

Königskrabbe
Größe: Groß
Monat: November bis März
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 8.000 Sternis

Seepocke
Größe: Klein
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 600 Sternis

Riesenkrabbe
Größe: Groß
Monat: März bis April
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 12.000 Sternis

Kuruma-Garnele
Größe: Mittel
Monat: Juni bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 3.000 Sternis

Botan-Garnele
Größe: Mittel
Monat: September bis Februar
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 1.400 Sternis

Fangschreckenkrebs
Größe: Mittel
Monat: Das ganze Jahr über
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 2.500 Sternis

Languste
Größe: Groß
Monat: Oktober bis Dezember
Uhrzeit: 21:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 5.000 Sternis

Hummer
Größe: Groß
Monat: April bis Juni und Dezember bis Januar
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 4.500 Sternis

Riesenassel
Größe: Groß
Monat: Juli bis Oktober
Uhrzeit: 09:00 bis 16:00 Uhr
und 21:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 12.000 Sternis

Pfeilschwanzkrebs
Größe: Mittel
Monat: Juli bis September
Uhrzeit: 21:00 Uhr bis 04:00 Uhr
Wert: 2.500 Sternis

Seeananas
Größe: Groß
Monat: April bis August
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 1.500 Sternis

Röhrenaal
Größe: Mittel
Monat: Mai bis Oktober
Uhrzeit: 04:00 Uhr bis 21:00 Uhr
Wert: 1.100 Sternis

Meerstrudelwurm
Größe: Klein
Monat: August bis September
Uhrzeit: 16:00 Uhr bis 09:00 Uhr
Wert: 700 Sternis

Gießkannenschwamm
Größe: Mittel
Monat: Oktober bis Februar
Uhrzeit: Den ganzen Tag über
Wert: 5.000 Sternis

SUPER MARIO 64

Meilenstein, Revolution, Wegbereiter, Wendepunkt: Es gibt gar nicht genügend hochtrabende Begriffe, um die Relevanz des N64-Abenteuers Super Mario 64 in Worte zu fassen. Wenn schon Nintendo sich bezüglich Feierlichkeiten anlässlich des 35. Geburtstags des berühmtesten Klempners der Welt ziert, nehmen eben wir das in die Hand und blicken zurück auf seinen ersten 3D-Auftritt und das vielleicht wichtigste Videospiel aller Zeiten.

Damals ein absolutes technisches Highlight und heutzutage für Millionen Menschen ein ikonisches Element von Super Mario 64: Der interaktive Startbildschirm.

Sobald wir nach Spielstart aus der grünen Röhre gehüpft sind, finden wir uns in Peaches Schlossgarten wieder. Dort lernen wir die Steuerung des Helden kennen.

Super Mario 64: Es reicht schon, den Titel des Abenteuers auszusprechen, und viele Spieler verfallen in süße Verzückung. Der erste 3D-Ausflug des berühmtesten Klempners der Welt gilt bis heute als absoluter Meilenstein nicht nur des Hüpfspiel-Genres, sondern der Videospielewelt an sich. Wo sich der pummelige Italiener bisher nur von links nach rechts bewegte, stand uns auf einmal eine komplette Welt frei zur Erkundung offen. Super Mario 64 war nicht das erste 3D-Spiel, nicht einmal das erste 3D-Jump&Run. Aber es zeigte im Gegensatz zur Konkurrenz schon im ersten Anlauf, wie es richtiggemacht wird und brachte dafür zahlreich weitere „Firsts“ mit sich: Das erste Blockbuster-Spiel, das auf Analogstick-Steuerung setzte; das erste, das eine richtige, frei drehbare Kamera bot; das erste, welches etablierte, wie Collectathons funktionieren, ein Subgenre, das in den kommenden Jahren nach dem Release sowohl das N64- als auch das PS1-Portfolio nachhaltig dominieren sollte.

Warum zu König Bob-Omb laufen, wenn man stattdessen auch einfach den Kettenhund befreien kann? Freie Wahl lautet die Devise!

Frühe Jahre eines Klempners

Dabei hätte alles anders kommen können. Das, was wir heute als Super Mario 64 kennen, nahm seinen Anfang schon viel früher auf dem Super Nintendo. Um die Jahre 1991, 1992 herum werkelte Nintendo gerade an Star Fox, welches für die Darstellung von 3D-Effekten den neuartigen Super-FX-Chip benutzte. Miyamoto war von der Technik begeistert und beschloss, dass das nächste Mario-Abenteuer nach dem vielgelobten Super Mario World auf dieselbe Technik setzen sollte. Bilder oder gar Videos aus dieser Entwicklung existieren nicht, es ist nicht einmal klar, ob jemals ein funktionierender Prototyp für das angedachte Spiel umgesetzt wurde. Jedenfalls stellte sich das Projekt dann doch als zu komplex für die altersschwache 16-Bit-Hardware heraus. Bis das Spiel schließlich Ende 1995 offiziell für das damals unter dem Namen Ultra 64 geführte Nintendo 64 enthüllt wurde, sollte die Struktur des Abenteuers noch etliche Male über den Haufen geworfen, komplett neu gedacht oder zumindest überarbeitet werden. So war irgendwann ein deutlich linearerer Levelaufbau geplant, ähnlich wie in den Crash-Bandicoot-Spielen. Ein Überbleibsel dieses Designansatzes findet sich noch in den drei sehr geradlinigen Bowser-Levels.

Er kam, sah, siegte

Stattdessen stand schlussendlich jedoch spielerische Freiheit im Fokus der Entwicklung. Nach heutigen Maßstäben war das für das Projekt zuständige Team übrigens schon fast lächerlich klein: Meist werkelten nicht mehr als 20 Leute gleichzeitig an dem Spiel. Diese Entwickler hatten da-

Theoretisch benötigt man die Kanone, um auf die fliegende Insel in Bob-Ombs Bombenberg zu gelangen. Ein paar geschickte Sprünge tun es aber genauso.

Peaches Schloss gilt bis heute als eine der besten, auf jeden Fall eine der erinnerungswürdigsten Hub-Worlds überhaupt und steckt voller spannender Geheimnisse.

Die linearen Levels, die auf dem Weg zu den drei Auseinandersetzungen mit Fiesling Bowser zu bewältigen sind, sind ein Überbleibsel aus der frühen Entwicklungszeit.

für den Komfort, dass ihre Arbeit direkten Einfluss auf die Produktion des Nintendo 64 hatte. Der Controller der Kult-Konsole wurde mit Super Mario 64 im Hinterkopf gefertigt. Das zeigt, was das Prestigeprojekt, der mit Abstand wichtigste Launchtitel der neuen Hardware, für eine riesige Bedeutung hatte. All die Mühen, all die Neustarts und die vielen Gedanken, die um das Abenteuer kreisten, zahlten sich schlussendlich mehr als aus: Als Super Mario 64 im Juni 1996 in Japan erschien (und im März 1997 auch hier bei uns in Europa), wurde es mit Höchstwertungen, überschwänglichstem Lob und Preisen nur überschüttet. Schnell war klar: Nintendo hatte nicht nur einen Fuß ins 3D-Gaming-Wasser gesteckt, es hatte eine Bombe vom Zehnmeterturm und alle anderen Mitbewerber am Beckenrand gehörig nass gemacht!

Das große Vorbild

Das in den Kinderschuhen steckende 3D-Gaming hatte auf einmal eine Blaupause, wie es funktionieren sollte. Tatsächlich: Runtergebrochen auf die spielerische Essenz, funktionieren 3D-Hüpfer auch heute noch fast genauso wie Super Mario 64. Doch die Bedeutung geht noch so viel weiter. Ohne Marios N64-Abenteuer hätte es wohl kein Zelda: Ocarina of Time gegeben, welches sich eine Engine und viele Erfahrungswerte mit dem Mario-Abenteuer teilte; ohne Mario 64 auch keine Rareware-Klassiker und auf lange Sicht keine Open Worlds, wie wir sie heute kennen, also kein GTA, kein Assassin's Creed, kein Witcher 3. Klar, eine gewagte Aussage, aber fast alle Entwickler dieser Welt berufen sich bezüglich dessen, was sie tun, schlussendlich wieder auf den 3D-Urvater zurück. Entwicklungen wie frei drehbare Kameras, das stufenlose Bewegen im dreidimensionalen Raum, der sinnvolle Aufbau von offenen Arealen – all diese Elemente, welche sich Studios nach 1996 zu eigen machten, haben ihren Ursprung in Super Mario 64. Ein Entwickler wie Naughty Dog, welcher derzeit mit The Last of Us Part 2 auf PS4 riesige Erfolge feiert, orientierte sich mit Jack & Daxter klar an der Nintendo-Formel, und auch das zeitgleich mit Mario 64 entwickelte, deutlich linearere Crash Bandicoot konnte die Einflüsse des Klempners nicht leugnen.

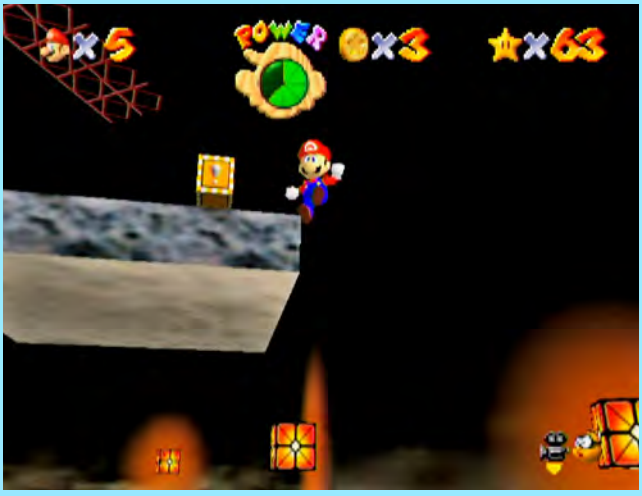
Eine neue Welt

Steckt man das Spiel nach all den Jahren wieder in die Konsole, dann weiß man auch, warum Super Mario 64 diesen extremen Einfluss hatte. Klar, es hat seine archaischen Elemente und bei manchen Designentscheidungen möchte man die Entwickler kräftig durchrütteln. Aber im Kern ist es wahrlich hervorragend gealtert. Und es führt einen als Spieler extrem kompetent an die für damalige Verhältnisse neuartige 3D-Welt heran. Sobald wir nach Prinzessin Peaches Einladung vor ihrem Schloss aufschlagen, sehen wir uns erst einmal mit einem offenen Areal bar jeder Gefahr konfrontiert. Das Wasser plätschert im Schlossgraben, Vögel zwitschern, Bäume laden zum Klettern ein. Wohl jeder Spieler, der Mitte der 1990er das erste Mal in das Abenteuer startete, verbrachte erst einmal viel zu viel Zeit in diesem Areal, hüpfte herum und lernte Marios Moveset kennen. Das ist kein Zufall und war von Nintendo genau so gewollt. Gemäß der alten Designweisheit des Mario-Erfinders Shigeru Miyamoto, wonach die Grundlagen eines Spiels innerhalb des ersten Bildschirms etabliert und verstanden werden müssen, werden die Spieler hier sanft an all die Bewegungen und Elemente herangeführt, die sie im späteren Verlauf in immer komplexeren und kniffligeren Situationen werden umsetzen müssen. Was dereinst bei Super Mario Bros. Sprung, Gumba, Pilz und Blöcke waren, waren in Super Mario 64 Laufen, Dreifachsprung, Weitsprung, Schlag, Klettern, Schwimmen, Krabbeln und Co.

Gelebte Freiheit

Und auch danach wird man nicht sofort ins kalte Wasser geworfen. Nach und nach führt einen das Abenteuer an immer anspruchsvollere Herausforderungen an.

Die drei Kappen-Power-ups, allen voran die Flügelmütze, helfen einem, die Welten deutlich schneller zu erforschen und Hindernisse deutlich leichter zu bewältigen.



In der Grünen Giftgrotte muss man nur selten in die Tiefen des Gift-Labyrinthes hinab, wenn man die Tricks kennt, mit denen man direkt zum Stern gelangt.

Nachdem man die ersten Hallen und Gänge von Peaches Schloss untersucht hat, der eigentlichen Hub-World, stolpert man unweigerlich über ein großes Bild, auf dem die Bomben-Feinde Bob-Ombs zu sehen sind. Berührt man das Gemälde, fängt es seltsam zu wabern an, und über kurz oder lang sagt einem die Intuition, was zu tun ist: Einfach mal drauflossspringen – und schon ist man mittendrin im ersten „echten" Level von Super Mario 64, Bob-Ombs Bombenberg. Show, don't tell, ist die Devise des Titels, nicht jede klitzekleine Kleinigkeit wird dem Spieler vorgekaut – eine Unart, der sich Nintendo heutzutage leider recht oft hingibt. Klar, Toads und Tafeln geben Hinweise, größtenteils erschließt man sich aber selbst, was zu tun ist. Unsere Aufgabe ist es, goldene Sterne zu sammeln, also machen wir das! Schon in diesem frühen Moment im Spiel wird die beim Herumturnen im Vorgarten angedeutete spielerische Freiheit offenbar. Die Missionsbeschreibung sagt uns, wir sollen König Bob-Omb oben am Plateau des großen Berges bezwingen. Was aber, wenn wir das einfach nicht tun? Was, wenn wir stattdessen anfangen, rote Münzen zu sammeln, möglicherweise sogar einen Weg finden, trotz zu diesem Zeitpunkt noch versperrter offensichtlicher Route zu jenem Sternexemplar auf der fliegenden Insel im Himmel zu gelangen? Zack, gibt es als Belohnung einen ganz anderen goldenen Stern als den eigentlich angedachten! Oder wir erforschen die Gegend, entdecken, dass wir den armen Kettenhund von seiner Leine befreien können und sehen uns auf einmal mit einem weiteren Sternchen belohnt. Super Mario 64 kennt nur ganz selten eine einzelne Lösung. Viel häufiger sind die Anweisungen, die es an uns stellt, bloß eine grobe Richtlinie. Da können sich so manch moderne Rollenspiele mit Entscheidungselementen noch eine Scheibe abschneiden!

Wie es euch gefällt

Dieser Ansatz geht aber noch weiter und man kann sich vorzüglich drüber streiten, inwieweit dieser zweite Aspekt von Nintendo selbst vorgesehen war. Wir haben ja schon erwähnt, dass wir auch ohne die Kanone, die für den Weg nach oben notwendig ist, zum Stern auf der fliegenden Insel gelangen können. Die Wahrheit ist: An so gut wie keinen der Sterne kommt man nur auf eine Art. Marios komplexes Bewegungssystem, welches nach Nintendos Angaben während der Entwicklung Dreh- und Angelpunkt aller Entscheidungen war, erlaubt einem, ja, ermutigt den Spieler gar, die Level an allen Ecken und Enden auszutricksen. Warum im Gebiet Grüne Giftgrotte den Weg durch das giftige – und tendenziell nervige – Labyrinth nehmen, wenn ein gut platzierter Rückwärtssalto mit anschließendem Wandsprung Mario direkt zum sternförmigen Objekt der Begierde befördern? Warum in der Welt Frostbeulen Frust umständlich einen grünen Panzer besorgen und über eine steile Rampe zum angepeilten Iglu fahren, wenn man einfach eine deutlich komfortablere Alternativroute nehmen kann? Warum in der Lava Lagune auf einem wackeligen Baumstamm zum Ziel kullern, wenn man sich einfach eine Flugkappe überstreifen und fröhlich hinsegeln kann?

Immer wieder neu

Was diese in jeder Hinsicht offene Herangehensweise erreicht, die abseits vom deutlich anders gestrickten Super Mario Odyssey keinem Klempner-Hüpfspiel auch nur im Ansatz jemals wieder nachzuahmen gelang: Super Mario 64 ist ein Spiel, das weit, weit über seine eigentliche Spielzeit hinaus noch für fast uneingeschränkte Langzeitmotivation sorgt. Im Kern ist's simpel: Man sammelt 70 goldene Sterne, um den letzten der drei Bowser-Kämpfe bestreiten zu können – 120, wenn man wirklich alle Aufgaben erledigen will. Das dauert je nach Können und Erfahrung beim allerersten Durchgang etwa 20 bis 30 Stunden. Befand man sich kurz nach dem Launch 1996 in dieser Situation, dachte man dann wohl, man habe alles gesehen und erlebt. Aber dann

MEINUNG
Lukas Schmid

Super Mario 64 ist auf der einen Seite archaisch, auf der anderen ist es aber zutiefst beeindruckend, wie gut es sich gehalten hat.

Ich weiß nicht, wie oft ich Super Mario 64 in meinem Leben auf den unterschiedlichsten Plattformen schon durchgespielt habe. An die zehn Mal wird's schon sein, dazu kommt die DS-Version, die ich auch zwei- oder dreimal komplettiert habe. Man merkt also: Ich liebe Marios N64-Abenteuer, und daran hat sich auch bis heute nichts geändert. Als ich für diesen Artikel nach mehreren Jahren erstmals wieder den Controller in die Hand genommen und diesmal ganz gezielt mit dem Blick eines Spielejournalisten rangegangen bin, habe ich aber auch gemerkt: Da knarzt und knarrt es an allen Ecken und Enden. So sehr ich nach wie vor meinen Spaß mit dem Titel habe und so beeindruckend es ist, dass er nach wie vor echt gut spielbar ist, strotzt er doch nur so vor sehr fragwürdigen Spielelementen, Aufgabenstellungen aus der Hölle und Gamedesignsünden, bei denen man sich vor lauter Frust auf die Stirn klatschen und schreien will „was haben die sich dabei gedacht?". Böse könnte ich dem Abenteuer aber niemals sein, denn es war nicht weniger als eine Revolution des 3D-Gaming, als es 1996 erschien und hat nicht nur das Jump&Run-Genre nachhaltig beeinflusst; nein, ohne Super Mario 64 würde die Spielewelt an sich wohl deutlich anders aussehen, als wir sie heute kennen. Dafür gebührt dem Spiel eine ganze Baggerladung an Respekt. Und auch, wenn ich bei den 100 goldenen Münzen in der Welt Tick-Tack-Trauma, oder wenn wieder mal die Kamera heillos hängengeblieben ist, bestimmt wieder ganz furchtbar fluchen werde, weiß ich doch ganz bestimmt, dass ich noch etliche Male in Peaches 64-Bit-Schloss zurückkehren werde. Super Mario 64s fortdauerndem Charme werde ich mich einfach niemals entziehen können.

Super Mario 64 strotzt nur so vor tollen Ideen. Wer erinnert sich nicht an den Level Gulliver Gumba, den wir sowohl als Riese als auch als Winzling erkunden müssen?

Man merkt dem Titel an, dass er der Frühphase der 3D-Entwicklung entstammt. Die weniger guten Levels bestehen teilweise einfach aus grafisch mauen Plattformen.

kam am Schulhof das Gerücht auf, dass Maxi Huber aus der 5C diese und jene Aufgabe, für die man selbst Stunden gebraucht hatte, innerhalb von Sekunden und auf völlig andere Art und Weise gelöst hätte. Die Reaktion war damals dann wohl Skepsis, ehe man hörte, dass Susi Mayer aus der 4A auch ganz anders an eine Sternsuche herangegangen war. Also setzte man sich noch einmal ans N64, versuchte es auf einmal mit völlig anderen Tricks und erlebte eine wahre Gameplay-Epiphanie. Nachdem man bereits Dutzende Stunden mit dem Abenteuer verbracht hatte, tat sich einem auf einmal eine Welt hinter der virtuellen Welt auf, die man vorher einfach nicht gesehen hatte, weil einem schlicht das Wissen und die Fähigkeiten dazu fehlten. Obwohl oder gerade weil das Internet mit seinen Antworten auf alle Fragen und Enthüllungen aller Geheimnisse damals noch keine Rolle spielte, zog einen das Spiel mit all seinen Möglichkeiten immer weiter in seinen Bann.

The Legend of Mario

Ein Nebenaspekt dieser kollektiven Dekonstruktion dessen, was in Mario 64 möglich war (und ist), war die Mythenbildung. Auch hier gilt: In Zeiten der Internet-Omnipräsenz veröffentlicht, hätte das Spiel zumindest in dieser Hinsicht wohl nicht so ein Phänomen werden können. Emsige Dataminer, Foren voller Leute, die den Entdeckerdrang normaler Spieler durch ihre „Spoiler“ dämpfen, machen es beinahe unmöglich, dass Geheimnisse jahrelang unentdeckt bleiben. Dafür haben wir aktuell sogar den besten Beweis, denn der große Quellcode-Leak rund um SNES und N64 in den letzten Wochen breitet alles, worüber man in Ocarina of Time, Star Fox, eben Super Mario 64 und Co. bisher nur mutmaßen konnte, für alle sichtbar vor der Welt aus. Früher aber sah man auf einer verwaschenen Tafel im Hinterhof von Peaches Schloss eine noch verwaschenere Schrift und machte sich Gedanken darüber, was das bedeuten könnte – „L is real 2401“, lässt sich Luigi als Spielfigur freischalten? Oder man fragte sich, was sich außerhalb des riesigen Aquariums neben dem Level Piratenbucht-Panik wohl befand. Oder man wollte wissen, ob nicht doch irgendwo noch ein letztes, geheimes Level versteckt war, welches die Maximalsternanzahl über die 120 offiziellen Exemplare hinausbeförderte. Heute weiß man die Antworten nach einer Internetsuche: Ja, Luigi war für einen gestrichenen Koop-Modus geplant, das auf der Tafel ist aber nur Kauderwelsch – und hier ist übrigens Luigis aus den Spieldaten gezogenes Figurenmodell! Hinter dem Aquarium ist genau nix; und nein, ein geheimes Level findet man auch dann nicht, wenn man das Spiel fünf Mal ohne sterben zu 100 Prozent durchspielt, dann mit Peach redet, die auf einmal in der Haupthalle des Schlosses erscheint, ihre geheime Rutschbahn unter zehn Sekunden absolviert und dabei einen Handstand macht. Dadurch, dass man dereinst aber eben nicht alle Antworten hatte, sondern viel, viel mehr als das Of-

Was steckt hinter den Fenstern im großen Aquarium neben dem Level Piratenbucht-Panik? Heute wissen wir: Das große Nichts. Vor fast 25 Jahren beschäftigte diese Frage aber unzählige Spieler.

fensichtliche in das Spiel hineininterpretierte, kehrte man schon deswegen immer wieder in die virtuelle Hüpfwelt zurück. Und es entwickelten sich Legenden, die teilweise aller Gegenbeweise zum Trotz bis heute Bestand haben. Das war kein Mario-64-exklusives Phänomen, man denke an das sagenumwobene Triforce und den Tempel des Lichtes in Zelda: Ocarina of Time oder die vermeintlichen Methoden, um in Pokémon Rot & Blau Mew zu fangen (nein, der Truck am Hafen fährt auch dann nicht weg, man die Top Vier zwölf Mal besiegt hat). Die höhere Komplexität der Spiele in der frühen 3D-Ära trug hier zu einer Mythenbildung bei, die es zu 16-Bit-Zeiten noch nicht in diesem Ausmaß gab.

Gotta Go Fast!

Doch wenden wir uns wieder Mario 64 zu und einem weiteren Aspekt, der es bis zum heutigen Tage topaktuell hält: Seiner Bedeutung für die Speedrun-Szene. Nach ersten 2D-Versuchen mit Super Metroid und Co. und mit erschwinglicher Videotechnik und dem Internet etablierte sich rund um Marios N64-Abenteuer in den Jahren nach dem Release eine illustre Gruppe an Menschen, die vor allem im Sinn hatte, das Spiel so schnell wie nur irgend möglich hinter sich zu bringen. Gerne wird die Arbeit von Speedrunnern von Personen, die nicht in der Materie stecken, als sinn- oder respektlos gegenüber dem Titel, den sie sich vorgeknöpft haben, bezeichnet. Dabei wird missachtet, dass Speedrunner in der Regel viele Hunderte oder Tausende Stunden investiert haben, um so gut zu werden, wie sie sind und jeden virtuellen Winkel des Abenteuers kennen. Wer Super Mario 64 in Rekordzeiten durchspielen kann, der zeigt im Gegenteil nichts anders als tiefe Liebe und Respekt für den Klassiker! Was Super Mario 64 auch in der Speedrun-Welt so einzigartig macht, ist die Dualität aus Einsteigerfreundlichkeit und extremem Anspruch, sobald es richtig ans Eingemachte geht. De facto kann man sogar als Laie sehr schnell einige richtig coole Tricks in Mario 64 lernen. Und hier reden wir, anders als bei den verschiedenen Methoden, sich einen Stern zu krallen, von Tricks, die ganz offensichtlich nicht von Nintendo so vorgesehen waren. Das ist der frühen 3D-Technik geschuldet, bei der die Entwickler viele Glitches, also Manöver, um das Spiel auszutricksen, einfach noch nicht vorhersehen konnten. Gepaart mit der genialen Experimentierfreudigkeit der Speedrunner-Szene, lassen sich massig – eigentlich zwingend vorgegebene Elemente und Momente des Abenteuers – einfach überspringen. Der Autor dieser Zeilen ist alles andere als ein Speedrun-Profi, aber sogar er hat es dank einiger hilfreicher Anleitungen schon mehrmals fertiggebracht, in Super Mario 64 mit nur 16 Sternen und in etwa 40 Minuten zum Abspann zu gelangen. Die Weltspitze kann darüber nur müde lächeln: Der aktuelle Rekordhalter KANNO benötigte im Februar 2020 6 Minuten und 36 Sekunden für dieses Unterfangen und musste dafür keinen einzigen goldenen Stern aufklauben. Und dieser sogenannte Any-%-Run ist nur eine von vielen Kategorien, in denen man in Marios Abenteuer antreten kann. Der Weltrekord beim 100-%-Run, bei dem alle 120 Sterne eingesackt werden müssen, wurde von User simply aufgestellt und liegt derzeit bei einer 1 Stunde, 38 Minuten und 28 Sekunden – sagenhaft! Für viele Speedrunner ist Super Mario 64 der erste Anlaufpunkt, wenn sie in diesem Metier Erfolg haben wollen. Dank der enormen Zugänglichkeit, gepaart mit dem hohen Anspruch, wenn man wirklich verdammt gut werden will, hat es auch in dieser Hinsicht bis zum heutigen Tage nichts von seiner Relevanz eingebüßt.

Nicht alles ein Stern, was glänzt

Wir rekapitulieren: Es ist die heilige Freiheits-Dreifaltigkeit aus freier Missionswahl, Freiheit bezüglich der Herangehensweise und der Überlistung des Spiels durch Glitches, die Mario 64 bis heute am Leben erhält. Aber nicht nur! Wie eingangs erwähnt, war es einfach seiner Zeit gehörig voraus und spielt sich sogar heu-

MEINUNG
Katharina Pache

Super Mario 64 ist ein Spiel für die Ewigkeit und wird immer mit meiner Kindheit verknüpft sein.

Als eines der ersten 3D-Spiele, die ich je erlebt habe, fielen mir Orientierung und Navigation anfangs schwer. Aber nach einer Weile hat die Umstellung auf die dritte Dimension wunderbar funktioniert und ich habe gemeinsam mit meinem Bruder so viele Stunden in Marios Kultklassiker verbracht, das ist eigentlich nicht mehr feierlich. Ohne Spieleberater und die heute jederzeit verfügbare Komplettlösung namens Internet war es viel aufregender und spannender, nach noch fehlenden Sternen zu suchen. Was für ein Triumph, wenn man das Kleinod endlich gefunden hat! Bis heute weiß ich allerdings nicht, wie die ganzen Levels wirklich heißen – „Regenbogen Raserei" war bei uns einfach das Teppichlevel, die Wobiwaba-Wüste war das Pyramidenlevel und so weiter und so fort. Die Musik des Spiels liebe ich immer noch, genau wie das „Tekko" (so klang für mich das „Let's go") von Mario, wenn der Startbildschirm einer Stage verschwindet. Das Schöne an Super Mario 64 ist dabei, dass man es meiner Ansicht nach auch heute noch spielen und genießen kann, denn die Fortbewegung macht nach wie vor eine Menge Spaß – darauf legte Nintendo bei der Entwicklung auch viel wert. Was ist schon ein Platformer, bei dem es keine Freude bereitet, durch die Gegend zu hüpfen? Nicht vergessen auch der tolle Startbildschirm, bei dem man mit der Greifhand in Marios Gesicht herumzupfen kann … kurzum: Super Mario 64 ist völlig zurecht ein Meilenstein der Spielegeschichte, macht heute noch Spaß und gehört zu den Titeln, die man in seiner Zockerlaufbahn mal gespielt haben sollte. Wann kommen eigentlich N64-Spiele für Nintendo Switch Online? Ist mir nur grad so eingefallen …

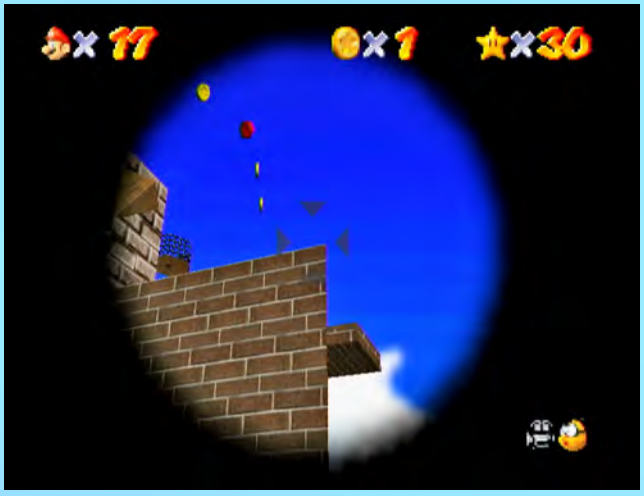
Die frei drehbare Kamera war ein Stück Pionierarbeit – und das merkt man ihr an, was leider nicht positiv gemeint ist. Ständig bleibt sie hängen und macht Sperenzchen.

Manche Sternaufgaben sind nach heutigem Verständnis katastrophal schlecht gestaltet, die Suche nach den 100 goldenen Münzen im Level Regenbogen-Raserei etwa.

te noch gut. Gerade Marios Bewegungsrepertoire hat kaum etwas seiner Qualitäten eingebüßt. Der Abwechslungsreichtum der Levels ist weiterhin enorm, der Ideenreichtum beeindruckend und der Grafikstil, wenngleich nach heutigen Maßstäben natürlich hoffnungslos veraltet, deswegen nicht minder ikonisch. Jedoch, wo Licht, da auch Schatten und sogar mit Nostalgiebrille auf der Nase und dem Wissen über all das im Hinterkopf, was die Videospielewelt Mario 64 zu verdanken hat, sind aller Pionierarbeit zum Trotz manche Designelemente des Titels nach heutigen Maßstäben zum Haareraufen. Das fängt schon bei der drehbaren Kamera an. Man merkt, dass Nintendo hier auf neuen Pfaden wandelte. Dass sie einem überhaupt in kniffligen Situationen einen Überblick erlaubt, ist ja schon toll. Aber ständig bleibt sie hängen, lässt sich unverständlicherweise nicht so bewegen, wie man das möchte, zickt und bockt herum und sorgt für unfreiwillige Bildschirmtode. Apropos Bildschirmtode: Die bekommt man auch deswegen zu Gesicht, weil manche Aufgaben ganz einfach richtig, richtig schlecht gestaltet sind. Da sind Abstände nicht gut einzuschätzen, der sehr direkte Wandsprung macht einem einen Strich durch die Rechnung oder das Leveldesign stellt einem ein Bein. Hinzu kommen weitere Designfehler. Das berüchtigte Level Regenbogen Raserei ist nicht nur schwierig, weil man ständig Gefahr läuft, hinabzufallen und einem dort vor allem die Suche nach dem 100 Goldenen Münzen (dafür gibt es in jedem Level einen Stern) in den Wahnsinn treibt. Es ist auch noch furchtbar langweilig, da die fliegenden Transportteppiche im Schneckentempo dahinschleichen und mehrmalige Anläufe damit nicht nur Stress, sondern auch ausgedehntes Gähnen evozieren.

Pioniersfehler

Wenn man den Titel schon zigmal durchgespielt hat und jede Aufgabe auswendig kennt, kein Problem, in Wahrheit aber auch ein Designmakel: Die teilweise sehr diffusen Missionsbeschreibungen. Wir haben die Freiheit bezüglich der Herangehensweise positiv hervorgehoben. Manche Aufgaben sind aber so verworren konzipiert, dass man wohl nur Bahnhof versteht, wenn man nicht als alter Hase schlafwandlerisch weiß, was zu tun ist. Wie soll man in den Levels Wobiwaba Wüste, Atlantis Aquaria und Gulliver Gumba herausfinden, welche fünf willkürlichen Punkte man berühren muss, damit ein Stern erscheint? Wem soll die Missionsbeschreibung „Zerstöre die Felswand!“ in Wumms Wuchtwall weiterhelfen, wenn das komplette Level aus Wänden besteht, diese normalerweise unzerstörbar sind und das brüchige Exemplar auch nicht extra markiert ist? Und wie soll man riechen, dass man auf Peaches Rutschbahn noch einen zweiten Stern erhält, wenn man eine willkürliche Zeit unterschreitet? Klar, Mitte der 1990 war es Teil des Reizes, dass man solche Aufgaben irgendwann durch Hinweise vom Schulhof meisterte. In Wahrheit handelt es sich aber trotzdem einfach um schlecht gemachte Aufgaben. Und zu guter Letzt übersieht man als Fan gerne mal, wie unfertig und hässlich das Spiel in mancher Hinsicht eigentlich ist: Elemente laufen gerne mal ins Leere. Sobald man etwa alle 120 Sterne gesammelt und als Belohnung aufs Dach des Schlosses gelangt ist, merkt man, dass dessen Rückseite einfach nicht zu Ende entwickelt wurde und man in die untexturierte Unendlichkeit blickt. Manche Levels, allen voran Aquantis Aquaria, machen zwar Laune, haben im Grunde aber überhaupt kein bestimmendes Thema, sondern bestehen einfach aus offenbar zufällig zusammengewürfelten, geometrischen Formen. Überhaupt sehen manche Elemente aus, als hätte man sich einfach am 3D-Baukasten „die schönsten Kugeln und Rechtecke 1995“ bedient. Klar, anno dazumal war das technisch alles



Die diffusen Missionsbeschreibungen hinterfragt nur der nicht, der das Spiel in- und auswendig kennt. Woher soll man wissen, dass dieses Mauereck zerstörbar ist?

Wir präsentieren: die Rückseite von Peaches Schloss! Wie auch bei anderen Objekten wurde hier einfach nicht zu Ende entwickelt und man blickt in die untexturierte Leere.

Im Level Regenbogen-Raserei fällt man nicht nur ständig hinab, die Fahrten auf den Teppichen sind auch elendig langweilig.

trotzdem absolut beeindruckend. Mit modernen Augen betrachtet, geht es einem aber ähnlich, wie wenn man sich den ersten Toy-Story-Film noch einmal anschaut: Die gut gealterten Aspekte beeindrucken noch immer, der Rest … nicht so sehr.

Ein unsterbliches Meisterwerk

Doch das ändert natürlich rein gar nichts an der fortdauernden Relevanz eines Klassikers, der heute von mindestens genauso vielen Leuten geliebt wird wie bei seinem Release, und das absolut zurecht! Auf dem Nintendo DS lieferte Nintendo eine erweiterte, stark veränderte Umsetzung des Abenteuers ab, die aber nicht an die Klasse des Originals heranreicht und zudem unter dem Fehlen eines Analogsticks leidet. Wer das Stück Videospielgeschichte, welches da Super Mario 64 heißt, in all seiner Pracht erleben möchte, kommt um die Urversion nicht herum. Es bleibt spannend, ob Nintendo, wie es Gerüchte besagen, für das Weihnachtsgeschäft 2020 tatsächlich ein vollwertiges Remake aus dem Hut zaubert, das war zumindest bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Wir wissen aber ganz genau: Sollte es so kommen, heißt das keineswegs, dass wir nie wieder den N64-Controller in die Hand nehmen werden. Super Mario 64 ist gelebte Videospielgeschichte, absolut unvergleichlich und steht verdientermaßen gemeinsam mit nur einer Handvoll anderer Spiele ganz oben auf dem Podest jener Titel, welche eine ganze Branche nachhaltig geprägt haben und für immer in unseren Herzen bleiben werden. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Johannes Gehrling

Super Mario 64 ist aus vielen Gründen eines meiner allerliebsten Videospiele aller Zeiten.

Super Mario 64 ist für mich ein ganz besonderes Spiel. Nicht nur, weil ich es bis zum heutigen Tag immer und immer wieder mit großer Freude durchspiele; nicht nur, weil es so ein wichtiger Schritt für die Videospielewelt im Allgemeinen war; nicht nur, weil ich das Spiel am Heiligabend im Jahr 1997 zusammen mit dem Nintendo 64 bekommen habe, was dieses Weihnachten wohl zum bis dato schönsten meines Lebens machte; nein, aus alle diesen Gründen und noch so vielen mehr. Da ist allein schon der absolut beeindruckende Moment, den guten alten Nintendo-Klempner zum ersten Mal in drei Dimensionen zu erleben – Gänsehaut war damals angesagt! Da sind die wunderbar abwechslungsreichen Welten, die alle ihren ganz eigenen Charakter und Flair besitzen. Die spaßigen und mitunter durchaus fordernden Rutschpartien. Die ganzen genialen Glitches. Die heutige Internetkultur rund um Super Mario 64, ganz besonders auch in Bezug auf besagte Glitches. Die Speedrun-Community. Super Mario 64 ist ein Stück lebendige Videospielgeschichte, einfach nicht mehr wegzudenken, und die weit darüber hinausreicht, nur für nostalgische Retro-Fans und eingefleischte Nintendo-Liebhaber relevant zu sein. Es ist eines meiner allerliebsten Spiele aller Zeiten.

Fast jede Szene des Abenteuers ist heutzutage Teil des kollektiven Videospielergedächtnisses, natürlich auch das (vertonte!) Ende, wenn wir die Prinzessin treffen.

Sobald wir alle 120 Sterne gefunden haben, können wir auf das Dach des Schlosses gelangen und treffen dort unseren alten Dinofreund Yoshi samt Belohnung im Gepäck.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

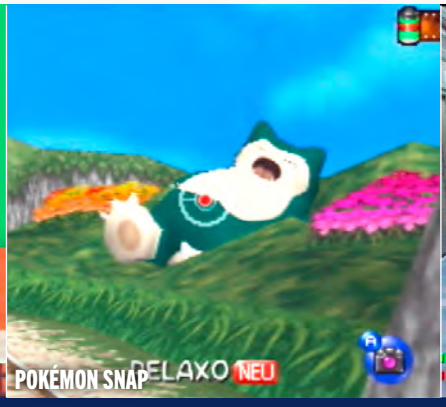
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 09/2000

Im Sommer des Jahres 2000 war die Nintendo-Welt mit Spekulationen gefüllt. Kein Wunder, denn der japanische Release des Gamecube war damals nur noch ein knappes Jahr entfernt. Zuerst bekannt unter dem Projektnamen Dolphin, sickerten mit der Zeit viele Leaks durch. So kursierte damals im Internet das Gerücht, dass die neue Konsole den Namen Starcube tragen würde. Ein kompletter Volltreffer war der Name nicht, aber immerhin stimmte der Cube-Teil, der ja schon einen wichtigen Hinweis auf die Form des Geräts gab. Auf der Space World in Japan wollte Nintendo dann im August 2000 den Spekulationen ein Ende setzen. Auf dem Event sollten alle wichtigen Informationen wie der Name, das Aussehen und der Preis der neuen Konsole bekanntgegeben werden. Der Gamecube stand aber nicht alleine auf dem Programm. Mit dem Game Boy Advance gab es ein weiteres Produkt, das auf der Messe erstmals präsentiert wurde. Im Gegensatz zum Game-Boy-Nachfolger blieb der Gamecube, trotz seiner beachtlichen Spielebibliothek, aber hinten den Erwartungen zurück. Natürlich gab es in unserer Ausgabe vor 20 Jahren nicht nur Informationen zum Gamecube. Wir testeten auch fleißig, unter anderem Pokémon Snap (95), welches bald einen neuen Ableger für die Switch spendiert bekommt, und Turok 3 (88). Für garantierten Mehrspielerspaß sorgte Mario Tennis 64 (92). Interstellare Wertungen, die heute wohl für diese Spiele kaum denkbar wären! Eine Preview zum Horror-Kracher Eternal Darkness, der uns mit seiner exzellenten Grafik einen Schauer über den Rücken laufen ließ, war ebenfalls mit von der Partie.

MARIO TENNIS 64

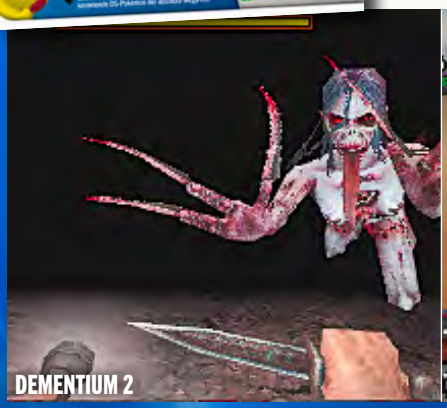


POKÉMON SNAP

TUROK 3

AUSGABE 09/2010

Zehn Jahre später stand wieder eine Hardware-Neuveröffentlichung seitens Nintendo in den Startlöchern. Mit dem 3DS stellte man auf der E3 damals den Nachfolger-Handheld zum erfolgreichen Nintendo DS vor. Das besondere an der neuen Konsole: die brillenlose 3D-Funktion des oberen Bildschirms. Angepriesen wurde das Feature als die Revolution im Gaming-Bereich schlechthin. Die ersten Stimmen der internationalen Fachpresse waren aber skeptisch. In den USA wurde hinterfragt, weshalb man bei Nintendo den DS mit seinen 125 Millionen Verkäufen durch ein neues Modell ersetzt, obwohl es noch Potenzial nach oben gab. Die Japaner hingegen bemängelten den wenig spürbaren Grafiksprung im Vergleich zum Vorgänger. Auch wir wussten zunächst nicht, was wir uns genau unter dem 3DS vorstellen sollten. Zum Glück durften wir den Handheld vor Release in den Frankfurter Büros von Nintendo of Europe anspielen. Unsere Bedenken wurden dabei glücklicherweise nicht bestätigt. Das 3D-Feature funktionierte einwandfrei und die Tasten, die uns im Voraus Sorge bereiteten, waren gut verarbeitet. Hinsichtlich der Tests könnte man sagen, dass diese Ausgabe den Prototyp des Gaming-Sommerlochs repräsentiert. Einzig der Horror-Shooter Dementium 2 (85) konnte aus der Masse herausstechen. Immerhin gab es bei den Previews einiges zu berichten. So überzeugte uns die neue Motion-Steuerung mit dem Wii Motion Plus Adapter bei The Legend of Zelda: Skyward Sword genauso wie die neuen Pokémon-Editionen Schwarz und Weiß.


DEMENTIUM 2

POKÉMON SCHWARZ & WEISS

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

AUSGABE 09/2015

Der Sommer 2015 markiert einen der traurigsten Momente in der Geschichte Nintendos. Das frühe Ableben von Satoru Iwata versetzte die ganze Videospielwelt, nicht nur Nintendo-Fans, in tiefe Trauer. Denn mit ihm verlor Nintendo einen herausragenden Präsidenten und Visionär sowie die Spieleindustrie, über Grenzen hinweg, einen großartigen Innovator und Entwickler. In einer achtseitigen Reportage gedachten wir dem Werdegang des unkonventionellen Firmenchefs und blickten zurück in seine Vergangenheit. Bevor er 2002 sein Amt als Präsident antrat, arbeitete Iwata unter anderem für HAL Laboratory, die durch die Entwicklung von Spielereihen wie Kirby und Super Smash Bros. bekannt geworden sind. Aber selbst in seiner Position als Geschäftsführer bei Big N unterstütze Iwata die Entwicklung vieler Titel wie Pokémon Gold und Silber und Super Smash Bros. Melee. Als Nintendo aufgrund des Misserfolgs der Wii U in eine finanzielle Notlage geriet, stemmte sich Iwata gegen die Entlassung von Mitarbeitern. Stattdessen reduzierte er sein Gehalt für fünf Monate um die Hälfte. Gerade deshalb ist er uns als bodenständiger und fairer Geschäftsführer, und umso mehr als guter und aufrichtiger Mensch, in Erinnerung geblieben. Sommerloch-typisch gab es in dieser Ausgabe wieder wenig zu testen. Mit Fire Emblem: Shadow Dragon (8) und Advance Wars 2 (9) waren aber gleich zwei Wii-U-Ports alter Strategie-Kracher von Intelligent Systems dabei. Für Hobby-Strategen also genügend Gründe, um die heißen Sommertage tüftelnd im Kühlen zu verbringen.

ADVANCE WARS

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

SATORU IWATA

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

DAS JOY-CON-DILEMMA?

Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa entschuldigte sich bei einem offiziellen Investorenmeeting für die Probleme mit den Joy-Cons. Seid ihr auch betroffen?

Es ist schon erstaunlich. Oder? Die Switch ist ein wirklich pfiffiges Stück Technik. Nicht ohne Grund ist die Konsole ein riesiger Verkaufserfolg. Zahlreiche geniale Games sind für die Switch erschienen. Die Hybrid-Funktionalität begeistert auch über drei Jahre nach Release noch. Der Pro Controller ist zweifelsohne eines der besten Gamepads auf dem Markt und – völlig zurecht – auch unter PC-Spielern äußerst beliebt, wie entsprechende Zahlen von Steam zeigen. Einen großen Patzer aber hat sich Nintendo bei all dem erlaubt und der ist obendrein gerade für die Japaner, die sonst bekannt sind für ihre überdurchschnittlich gute Hardware-Qualität, besonders ungewöhnlich: die Joy-Cons. Die nämlich neigen in vielen Fällen dazu, irgendwann technische Probleme zu entwickeln, hauptsächlich das sogenannte Joy-Con-Driften.

Hat eigentlich irgendwer keine Joy-Con-Probleme?

Der Fehler dürfte den meisten Nintendo-Fans bekannt sein. Die Konsole führt automatisch Eingaben am Analogstick aus, die eigentlich niemand tätigt. Schuld daran ist üblicherweise der linke Joy-Con und zwar auf Hardware-Ebene. Nun hat sich Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa für die weltweit verbreitete Problematik entschuldigt. In den USA läuft indes eine Sammelklage wegen der Thematik. Und ich? Nun, ich ärgere mich auch persönlich über das Problem, sind doch sämtliche meiner privaten Joy-Cons vom Drift befallen. In meinem Freundes- und Bekanntenkreis sieht es nicht besser aus. Und wie ist das bei euch? Schreibt mir zum Thema Joy-Con-Probleme sehr gerne eine Mail an johannes.gehrling@computec.de und berichtet mir von euren Erfahrungen – ich bin gespannt!

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Gratulation, liebe Alexandra! Es kam so viel Post, wir bekamen gar nicht alle Bilder auf die Seite! Seid nicht traurig, solltet eures fehlen, es wird in der nächsten Ausgabe abgedruckt. Das nächste Thema lautet „Der Nintendo-Bauernhof" – dieses Mal wird es drei Preise und somit drei Gewinner geben! Ihr habt die Chance auf einen von drei Codes für das Switch-Spiel Story of Seasons: Friends of Mineral Town. Einsendeschluss ist **Sonntag, der 30. August 2020**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

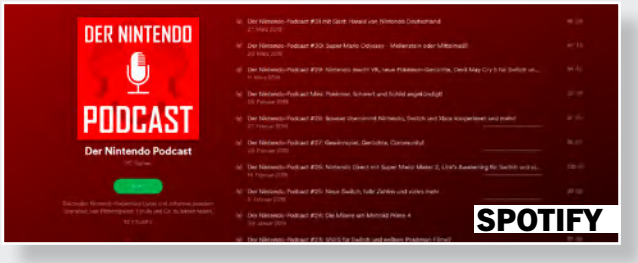
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

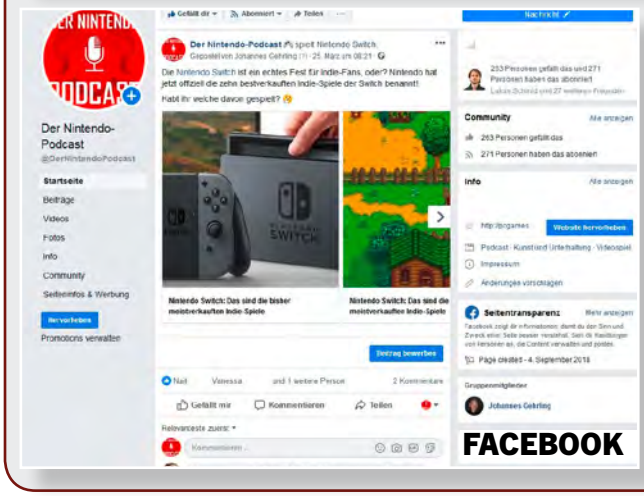
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

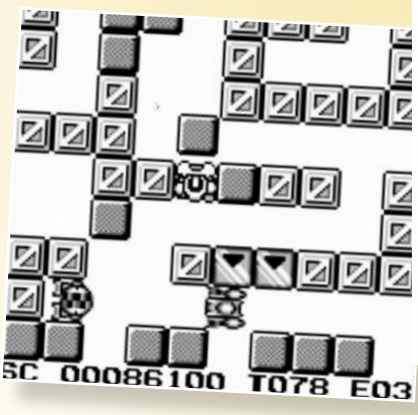
Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe N-ZONE-Leserinnen und -Leser, verehrte Retro-Freunde, geschätzte Nostalgiker mit Hang zu Kindheitserinnerungen – und natürlich auch alle anderen –, ihr kennt meine meist hochtrabenden und recht formalen Begrüßungen an dieser Stelle mittlerweile. Dennoch, da ich diese Form der Anrede zu schätzen weiß, so wie ihr hoffentlich auch, beginne ich erneut mit: Herzlich willkommen bei „Hach ja, damals …", wo wir die alten Zeiten wiederaufleben lassen und uns ganz dem Thema Retro widmen! Während ich diese Zeilen schreibe, scheint zwar die Sonne prall bei 30 Grad, der Sommer lockt also durchs gekippte Bürofenster mit all seinen Vorzügen – es ist übrigens später Freitagnachmittag –, kurzum, es fühlt sich gerade so gar nicht nach Nostalgie und Retro an. Beides verbinde ich viel eher mit dem Winterhalbjahr, mit Gemütlichkeit in der heimischen Wohnung, während die Welt draußen düster und unwirtlich ist. Aber natürlich gibt es auch im Hochsommer tolle Geschichten, wunderbare Retro-Erinnerungen, die erzählt werden wollen. Und so hoffe ich, ihr könnt euch, während ihr diese Zeilen vermutlich ebenfalls bei sommerlichem Wetter lest, trotzdem gedanklich etwas in die wohlige Nostalgie-Welt versetzen. Zumindest ich bin sehr bemüht darum, während ich das hier schreibe. Heute dürfen wir wieder an zwei wunderbaren Beiträgen teilhaben. Einmal erzählt Frank von seinen Erinnerungen an den Game Boy, als zweites wohnen wir Eikes Ausführungen zum nach wie vor absolut genialen SNES-Klassiker Super Mario World 2: Yoshi's Island bei. Doch hiermit genug der ausschweifenden einleitenden Worte, widmen wir uns lieber den heutigen Beiträgen. Viel Spaß!

Hallo Johannes,
mir ist ein Erlebnis aus meiner Kindheit für die Rubrik „Hach ja, damals …" eingefallen. Ich war elf oder zwölf Jahre alt, als mir ein guter Freund sein neuestes Spielzeug, einen Game Boy, präsentierte und mir voller Stolz zeigte, wie man mit verschiedenen Kassetten unterschiedliche Videospiele spielen konnte. Das war mein erster Kontakt mit einer Nintendo-Konsole. Hatte ich vorher noch nie gesehen und war gleich extrem davon begeistert! Nach ein paar weiteren Besuchen bei meinem Freund erzählte ich meinen Eltern von diesem tollen Gerät. Zu meinem Geburtstag oder zu Weihnachten, ich weiß es nicht mehr genau, war es dann endlich soweit. Ich bin mit meinen Eltern zu einem kleinen Elektroladen gefahren. Zwischen Waschmaschine und Staubsauger stand dort, ganz unscheinbar, eine Glasvitrine. Darin waren verschiedene kleine Elektrogeräte und ein Game Boy. Ich war so aufgeregt, als die Verkäuferin, nur wegen mir, diese Vitrine aufschloss und diesen Game Boy herausholte. Meine Augen strahlten, als ich ihn endlich in den Händen halten konnte. Jetzt fehlte nur noch ein Spiel dazu! Da holte die Verkäuferin eine Pappkiste unter der Ladentheke hervor, in der die Spiele hochkant drinsteckten, sodass man nur die Namen der Games lesen konnte. Die Kiste war randvoll! Es waren vielleicht 20 oder 30. Ich hatte den Eindruck, es wären 100! Wie sollte ich mich da entscheiden? Kein einziges davon war mir bekannt, war ja alles neu für mich. Also zog ich jede Spieleschachtel (mit feuchten Händen vor Aufregung) einzeln aus der Kiste und betrachtete das Cover. Da stach mir dieses tolle Ketten-Fahrzeug mit der riesigen Greifzange ins Auge! Ich sagte zur Verkäuferin, während ich ihr den Karton entgegenhielt: "Dieses Spiel nehme ich!" Das Game hieß Battle Bull und war von Anfang an mein Lieblingsspiel, das ich auch komplett durchgespielt habe. Leider besitze ich dieses Spiel und auch den Game Boy nicht mehr. Aber die Erinnerung an dieses Erlebnis werde ich nie vergessen! Mit freundlichem Gruß,

Frank

JOHANNES: Lieber Frank, ich danke dir äußerst herzlich für deine tollen Kindheitserinnerungen – und mehr noch, dass du diese zu Papier (oder eher zu E-Mail) gebracht hast und uns alle daran teilhaben lässt! Der Game Boy



dürfte wohl für unzählige Nintendo-Fans, wahrscheinlich sogar für generell nicht wenige Gamer, der erste Kontakt mit Videospielen gewesen sein. Immerhin machte er das Medium Ende der 1980er-Jahre der breiten Bevölkerung zugänglich und begreiflich und das auch noch für einen günstigen Preis. Heutzutage ist Technik im Allgemeinen völlig alltäglich geworden, nicht erst in den letzten zehn Jahren durch Smartphones. Ergo hätte ein dem Game Boy vergleichbares Gerät leider nicht mehr dieselbe Magie wie der Nintendo-Handheld seinerzeit. Umso schöner, dass du genau das in deiner Kindheit erleben durftest. Ich erinnere mich noch sehr gut an meine erste Konsole, das Nintendo Entertainment System, und fast noch besser an meinen ersten eigenen Handheld, den Game Boy Color. Hach ja, das waren noch Zeiten! Dein erstes Spiel, Battle Bull, war mir bis zu deinem Beitrag übrigens völlig fremd. Nach kurzer Recherche muss ich aber sagen: Sicherlich nicht das schlechteste Spiel für den Einstieg in die Gaming-Welt! :-)

Sehr geehrter Johannes,
was bleibt mir noch anderes übrig? Da lese ich in der N-ZONE den Aufruf, dass der Content zu einer meiner liebsten Rubriken knapp wird ... also muss eindeutig gehandelt werden! Eine glückliche Fügung, dass ich durch meinen Umzug aktuell den neu erworbenen Keller aufräume und ein Zeitzeugnis meiner frühkindlichen Nintendo-Abhängigkeit gefunden habe, welches doch für einen kleinen Lacher gut ist! Hierbei handelt es sich um einen Geburtstags-Wunschzettel zum Release von Yoshi's Island für das Super Nintendo. Es ist bezeichnend, dass es gerade der Geburtstag (oder alternativ Weihnachten) ist, worauf sich die meisten Nintendo-Nostalgiegedanken beziehen. Das ist, wie wir hier inzwischen alle wissen, nicht nur bei mir so, sondern eine allgemeine Erkenntnis unter uns Nintendo-Freunden. Tatsächlich gilt Yoshi's Island bis heute für mich noch als bestes SNES-Game sowie als bestes 2D-Mario. Wie es auf meinen Wunschzettel kam, kann ich gar nicht mehr genau rekonstruieren. Das Spiel erschien Anfang 1996, also war ich knackige neun Jahre alt und stand somit in der Blüte meines Lebens! Zu dieser Zeit war es im Bergischen Land noch üblich, mit Freunden im Wald Insekten zu fangen und zu kategorisieren, um anschließend zusammen bei heute nicht mehr zugänglichen Süßigkeiten den SNES-Multiplayer einzulegen. Auch das Club-Nintendo-Magazin war noch ein heiß begehrtes Print-Produkt und ich weiß, dass die zu dieser Zeit aktuelle Ausgabe massig Inhalte zu Yoshi's Island mit einem umfassenden Comic als Sonderheft beinhaltete. Diesen habe ich damals sogar tatsächlich komplett nachgezeichnet ... warum eigentlich?! Wirklich sinnvolle Gründe mögen mir heutzutage nicht mehr einfallen. Aber ein Mensch, der sich mit Steuererklärungen und Rentenversicherungen herumschlägt, hat auch einfach seine Magie verloren. Bezeichnend jedoch, dass man als Kind immer gefühlt wesentlich mehr Skill besaß, was sich nun auch in meinem Wunschzettel widerspiegelt. Oder ist es doch nur pure Arroganz? So oder so liege ich mit Punkt eins noch heute absolut richtig! Ein geiles Game, welches ich jedem empfehle, da es mit aktuellen Hüpfern locker mithalten kann beziehungsweise diese gar übertrumpft. Jedes Jahr wird dieses Meisterwerk erneut in die Konsole eingelegt mit einem Hauch von Nostalgiegefühlen hinsichtlich einer Zeitepoche, die mit heute so absolut nichts mehr gemein hat. Grüße,

Eike Schiejok

JOHANNES: Lieber Eike, auch dir ein riesengroßes und herzliches Dankeschön für deinen wunderbaren Beitrag! Ganz besonders, dass du dich von meinen mehrmaligen Aufrufen zur Beteiligung vor einiger Zeit dazu berufen gefühlt hast, ist natürlich toll. Weiß ich so doch, dass meine Worte nicht einfach verhallt sind, sondern tatsächlich Anklang fanden und letztlich viele tolle Beiträge für „Hach ja, damals ..." in meinem Postfach landeten. Ich kann dir aus voller Überzeugung und mit großer Freude sagen, dass nicht nur du bis heute ein riesiger Fan von Yoshi's Island bist, auch bei mir hat das zweite Super Mario World bis zum heutigen Tag einen ganz besonderen Ehrenplatz in meinem Spielerherzen! Erstmals dürfte ich das Yoshi-Abenteuer wohl 1996 oder 1997 erlebt haben, damals fand ich das Spiel durchaus schwer. Ich schaffte es aber dennoch, was ich deswegen noch so gut weiß, weil sich mir der Endboss-Kampf gegen den gigantischen Bowser Jr. für alle Zeiten ins Hirn gebrannt hat. Finde ich die Inszenierung heutzutage einfach nur genial, hat sie mir als Kind damals nämlich einige Angst gemacht, muss ich gestehen. Wie der riesige Obermotz immer näher auf einen zugelaufen kommt und man erst nach und nach merkt, wie gigantisch er eigentlich ist, dazu die treibende Musik, der Mond am Nachthimmel, Bowser Jr.s markerschütternde Schreie ... Das ist schon eine wirklich beeindruckend packende und düstere Atmosphäre, welche die Entwickler da aus der geringen Leistung des Super Nintendo gekitzelt haben, alle Achtung! Hach ja ... da bekomme ich direkt Lust, eines der wohl besten Jump&Runs aller Zeiten mal wieder durchzuspielen. :-D

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder neue Levels von Leserinnen und Lesern für euch am Start! Und erneut teilt sich diese Rubrik die Seite mit Kathas Community-Abteilung zu Animal Crossing: New Horizons. Trotzdem, selbstverständlich (!), sollen hier auch wieder eure Bauwerke in Super Mario Maker 2 den Platz bekommen, den sie ohne Frage verdienen. Hoffentlich fühlen sich dadurch viele N-ZONE-Leserinnen und -Leser bewogen, die abgedruckten Levels einmal selbst auszuprobieren. Wollt ihr die IDs eurer Werke hier sehen? Dann schickt sie uns einfach per Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem Betreff „Mario Maker" – in einer der nächsten Ausgaben findet ihr sie dann hier an dieser Stelle! Thema, Stil, Art und alles Weitere ist natürlich komplett euch überlassen. Wir freuen uns über alle Werke und wollen die N-ZONE-Leserschaft daran teilhaben lassen. Schickt uns gerne so viele IDs, wie ihr wollt, pro Heft beschränken wir uns dann aber auf maximal drei IDs einer einzigen Person. Und auch eure Baumeister-IDs könnt ihr uns sehr gerne zukommen lassen!

Die neuen Leser-Levels!

Auch in der vergangenen Zeit haben wir wieder einige tolle Einsendungen von euch erhalten, dafür schon mal vielen lieben Dank! Bei den auf dieser Seite aufgeführten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie auch um Einsendungen unser Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast" mit Lukas, Johannes und Katha findet ihr, wenn ihr in diesem Heft ganz genau zweimal zurückblättert.

Michael Engels:
- NR6-0K8-B6G (Baumeiter-ID)

Patrick Schmied:
- K0L-LYF-0TG

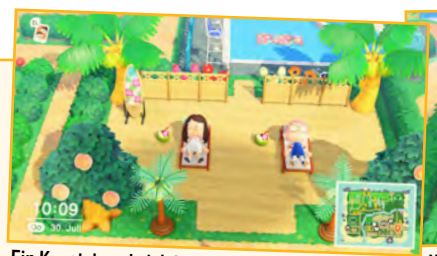
Jorne:
- GQ0-RWK-N7G
- GP4-GGM-TRF
- R98-X0X-2JG

Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

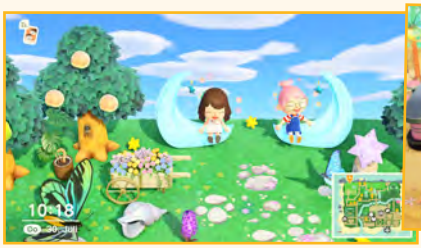
An dieser Stelle stellen wir die Inseln unserer Leser vor – so lebt die Community in Animal Crossing!

Herzlich willkommen auf Riwa, dem paradiesischen Eiland von Sarah! Auf der 5-Sterne-Insel gibt es jede Menge zu entdecken: Einen japanischen Imbissbereich, eine Stranddisco, einen wunderschönen Park mit Hochzeitsschmuck, ein Melonenfeld, einen Spielplatz und so viel mehr! Danke, Sarah, für deine Einladung!
Ihr wollt Besuch bekommen und eure Insel präsentieren? Oder möchtet ihr Fotos eurer virtuellen Heimat schicken? Dann sendet eine Mail mit dem Betreff „Animal Crossing Inseltour" an katharina.pache@computec.de. Wir machen dann einen Termin für den Besuch aus. Danke auch an die anderen Teilnehmer – eure Inseln stehen in den nächsten Ausgaben im Scheinwerferlicht!



Ein Kunststrand gleich neben dem Pool: Traumhaft!

Wer hat Lust auf eine Melone frisch vom Feld?



Bei der Aussicht kann man toll entspannen.

Eine Stranddisco mit Tanzfläche und Bühne!

Kuschelig: In diesem Himmelbett schläft man gut!

Hell, sauber, einladend: Sarahs Küche.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Könnt ihr den Ausschnitt erkennen?

Wow. Beeindruckend. Das hätten wir so definitiv nicht erwartet. Und doch ist es passiert. Was, fragt ihr? Was uns so beeindruckt? Nun, eigentlich ist es ganz einfach, aber es kommt selten vor. Tatsächlich haben uns im letzten Monat nur sehr wenige Teilnahmen am aktuellen Cover-Raten erreicht! Und wir dachten tatsächlich, dass dieses Spiel ob seiner negativen Popularität bekannt genug sein müsste, dass viele von euch es erkennen. Aber da haben wir uns wohl getäuscht. Exakt acht (!) Leserinnern und Leser haben mitgemacht, aber zumindest hatten diese acht alle die richtige Lösung parat. Gesucht war übrigens das furchtbar schlechte Action-Adventure Superman: The New Superman Adventures für das Nintendo 64 aus dem Jahr 1999. **Elvis Allert** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben Elvis haben das Cover außerdem richtig erkannt:

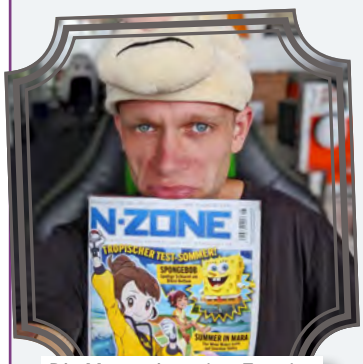
Dominik Walser, Andi Hammerl, Raphael Doehn, Amir-Oliver Tabba, Tarek Käufer, Dennis Walytek und Dexter Schlossnagel

Schickt uns eure Antwort bis zum **30. August 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 08/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Aller guten Dinge sind … vier? Ja, zumindest diesen Monat und zumindest hier bei „Bockmist des Monats“ in der N-ZONE 09/2020! Diesmal habt ihr uns weniger Patzer mitgeteilt als sonst, was entweder heißt, wir haben letztes Mal besonders gründlich gearbeitet, oder ihr habt nicht besonders gründlich gelesen. Soll uns aber beides recht sein! Vier Fehler gilt es diesmal aufzuarbeiten. Zugesandt bekamen wir zwar noch drei weitere, diese entpuppten sich aber als falsch. Falsche Fehler also sozusagen. Da drei der vier tatsächlichen Patzer auf die Kappe von Johannes gehen, bekommt der diesen Monat die Kappe übergestülpt.



Die Mütze sitzt, aber Freude sieht anders aus, oder?

• Los geht es diesmal auf Seite 8, Aktuelles, bei der Newsmeldung zu den Mario-Legosets. Dort bezeichnet Johannes fälschlicherweise den allseits bekannten Fisch aus dem Mario-Universum namens Cheep Cheep als „Epp Cheep“ – doofer Vertipper. Vermutlich. Sicher ist aber: Gefunden hat diesen Patzer der gute Andi Hammerl!

• Weiter geht es auf der Seite 26 bei Johannes‘ Vorschau zu New Pokémon Snap. Im Ankündigungstrailer seien einige Tauros zu sehen, behauptet er hier. Das stimmt allerdings gar nicht, denn es handelt sich hierbei tatsächlich um eine Herde von Bisofank! Herzlichen Dank an Andrè für den Hinweis.

• Der nächste Patzer befindet sich auf Seite 61 beim Test zu Summer of Mara und stammt als einziger nicht von Johannes, sondern von (mittlerweile Ex-) Praktikant Aleksandar. Ganz am Ende vom Fließtext schreibt er dort „das Spielspaß“ – richtig wäre selbstverständlich „der Spielspaß“ gewesen. Auch diesen Hinweis hat uns Andi Hammerl geliefert, herzlichen Dank!

• Und noch einmal ein Patzer von Johannes, fast ganz am Ende vom Heft auf Seite 91 bei Interaktiv, genau genommen gleich hier in dieser Rubrik, nämlich Bockmist des Monats. In der letzten Ausgabe bezog sich der Bockmist wie immer auf die Vorausgabe. In der 08/2020 ging es also um die 07/2020. In der Überschrift stand letztes Mal allerdings „Das lief in der N-ZONE 06/2020 alles schief“ … genau eine Ausgabe daneben! Vielen Dank an Yildiz Berkan für den Hinweis.

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Christian Fuchs interessiert sich nicht nur für eine mögliche Reduzierung von Animal Crossing: New Horizons in nächster Zeit – auf diesen Bildern zeigt er uns auch voller Stolz seine tolle Nintendo- und Zelda-Sammlung. Besonders freuen wir uns über die Original-Versionen von Ocarina of Time und Majora's Mask für das N64! :-)

RABATT

Hallo Liebes N-ZONE-Team,
ich mag eure Zeitschrift sehr, macht bitte weiter so! Und ich habe eine Frage: Was meint ihr, könnte Animal Crossing: New Horizons im eShop in nächster Zeit mal günstiger angeboten werden, vielleicht auch nur fünf oder zehn Euro? In den nächsten zwei, drei Monaten? Das würde mich sehr freuen. Und das Wichtigste ist, bleibt alle gesund! Ich habe übrigens auch drei Bilder von meiner Nintendo- und Zelda-Sammlung beigefügt. Ich würde mich sehr freuen, wenn davon was in der N-ZONE abgedruckt wird. Liebe Grüße, euer,

Christian Fuchs

N-ZONE: Lieber Christian, herzlichen Dank für deinen Beitrag zu den Leserbriefseiten sowie die schönen Bilder deiner tollen Sammlung! Vor allem die vielen Zelda-Games und -Goodies stechen uns da besonders positiv ins Auge. ;-) Ob Animal Crossing: New Horizons in nächster Zeit mal günstiger im eShop angeboten wird? Das ist eine Frage, die wir ehrlicherweise gar nicht beantworten können. Mutmaßungen sind aber drin. Da das Spiel erst vor ein paar Monaten erschienen ist, sich prächtig verkauft und Nintendos eigene Titel generell meist über viele Jahre zum Vollpreis an die Spieler gebracht werden, würden wir nicht darauf wetten, dass das in nächster Zeit der Fall sein wird. Wenn du also mit Animal Crossing liebäugelst, dann hol dir das Spiel doch einfach, statt ewig auf einen Sale zu warten, der vielleicht niemals kommen wird. In der Zeit könntest du nämlich schon jede Menge Spaß mit dem Game haben. :-)

Daniel hat uns nicht nur geschrieben, auf zwei Bildern zeigt er uns auch seine absolut genialen Nintendo-Tattoos! Neben einem kunstvollen Link ziert auch Yoshi einen von Daniels Armen. Sogar mit Besonderheit: einer roten Elektrogitarre!

CONTROLLER

Hi Johannes,
ich bräuchte mal deinen professionellen Rat. Ich benötige noch einen Controller, damit ich Spiele wie Streets of Rage 4 oder Ego-Shooter im Koop-Modus vernünftig spielen kann. Ich denke, dass hierfür der Nintendo Switch Pro Controller die geeignete Wahl ist. Generell gilt ja sonst immer, dass die hauseigenen Nintendo-Produkte die beste Qualität haben. Jedoch gibt es noch zahlreiche "Nachahmer-Produkte" auf dem Markt, welche preislich deutlich günstiger sind. Zu welchem Controller/Hersteller würdest du mir raten? Danke und viele Grüße,

Sven Saupe

JOHANNES: Hey Sven, diese Frage stellen sich natürlich viele Switch-Spieler. Ganz ehrlich? Hol dir das Original von Nintendo! Ich habe im Laufe der Zeit schon so einige Gamepads von Drittherstellern ausprobiert. Viele davon sind wirklich gut. Allerdings kam noch nie einer an den Pro-Controller von Nintendo ran. Sieh es als sinnvolle Investition. Der Controller dürfte ewig halten und du wirst ihn sicher unzählige Stunden benutzen. Da erscheint es mir definitiv sinnvoll, lieber ein paar Euro mehr in die Hand zu nehmen und das beste Produkt zu kaufen, das du kriegen kannst. Es geht ums Zocken. Das ist ja wichtig. ;-)

TATTOOS

Hallo Liebe N-ZONE,
ich möchte dem Wunsch von Andrea folgen und euch meine zwei Tätowierungen zeigen. Einmal von meinem Lieblings-Zelda-Spiel, und außerdem von meiner liebsten Spielfigur sowie von meinem zweiten Hobby neben Gaming: der Musik. Liebe Grüße und alles Gute euch,

Daniel

Leser Sven Saupe möchte von Johannes wissen, welcher Controller für die Switch zu empfehlen ist. Da gibt es eine eindeutige Antwort: Der original Pro Controller!

N-ZONE: Lieber Daniel, das sind ja wirklich ganz wunderbare Tattoos, die du da auf deinen Bildern präsentierst; wow, beeindruckend! Das war sicher nicht günstig, so sauber und professionell, wie diese Kunstwerke gestochen sind. Link scheint uns beim Betrachten geradezu aus deinem Bein heraus und durch das Foto hinweg anzuspringen. Meinst du nicht auch? Und der fesche Yoshi ist mit seiner Elektrogitarre einfach mal verdammt cool! :-D

KUNSTWERK

Hallo Johannes,
da ich zurzeit wieder vermehrt Pokémon Go spiele, hatte ich eine Idee und habe mal wieder was Neues gezeichnet; diesmal eine Pokémon-Leinwand in den Maßen 50 x 80 Zentimeter. Mit Ash, Pikachu und Hoopa. Ansonsten wünsche ich euch noch eine schöne Zeit, macht weiter so mit eurem Magazin! Beste Grüße,

Ricardo

JOHANNES: Hey Ricardo! Da freuen wir uns aber sehr, dass du das Vergnügen an Pokémon Go wiederentdeckt hast. Denn sonst wäre uns dein tolles Kunstwerk wohl vorenthalten geblieben. Herzlichen Dank daher für deinen Beitrag. Diese Leinwand würden wir uns liebend gerne auch hier ins Büro der Redaktion hängen, soviel ist sicher. :-)

Sasuke Kuiper zeigt die Wand seines Zimmers, inspiriert von Marios tollen Hüpfern für das SNES. Man beachte die Lakitu-Wolke, welche eine echte Lampe ist!

Ricardo hat seine wiederentdecke Freude an Pokémon Go genutzt, um dieses Taschenmonster-Kunstwerk auf Leinwand anzufertigen. Toll! :-D

RETRO-RPGS

Hallo N-ZONE-Team,
in einer der letzten Ausgaben hattet ihr ja zum Ende der DS-Reihe um Geschichten beziehungsweise Erinnerungen zur Konsole gebeten. Ich bin dem Handheld dankbar, da mich ein gebrauchter DS wieder zurück zu Nintendo brachte. Es folgten ein neuer 2DS, nachdem die alte Konsole ihren Geist aufgab, und nun eine Switch, die ich mit Begeisterung bespiele. Videospieltechnisch geht für mich einfach nichts über Nintendo! Nun habe ich noch eine Frage an euch. Ich habe damals auf dem Super Nintendo sehr viele Stunden mit genialen Rollenspielen wie Lufia, Terranigma oder Secret of Mana verbracht. Secret of Mana ist ja vor kurzem für die Switch rausgekommen, aber warum werden die anderen Spiele nicht neu aufgelegt oder fortgeführt? Gerade Terranigma war damals meiner Meinung nach ein Spiel, das sehr viele Leute gespielt haben und dieses Genre ist doch weiterhin beliebt. Von Lufia gab es ja eine eher mäßige Fortsetzung auf dem Game Boy beziehungsweise als DS-Download. Grüße und macht weiter so!

Markus Wenzel

N-ZONE: Lieber Markus, herzlichen Dank für deinen Beitrag. Und wirklich schön, dass der DS dich zurück in die wunderbare Nintendo-Welt gebracht hat! Wann weitere Rollenspielklassiker der 1990er-Jahre neu aufgelegt werden? Nun, was bisher nicht ist, kann ja noch werden, oder? Gerade Remakes für die Switch überraschen uns immer wieder.

ZELDA

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Zum Anfang dieses Textes erst ein paar nette Worte. Zwar lese ich eure Magazine erst etwas länger als ein Jahr, aber doch ärgere ich mich jedes Mal, wenn ich eine Ausgabe verpasse. Oft suche ich auch schon etwas ältere Exemplare der N-ZONE heraus, wie zum Beispiel das Magazin 08/19, in dem ihr relativ viel über The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 berichtet habt. Mehr zu BotW 2 später. Was auf jeden Fall feststeht: Die N-ZONE gehört zu meinen absoluten Lieblingsmagazinen! Gerade jetzt zu Zeiten von Animal Crossing: New Horizons finde ich eure Berichte sehr interessant. Aber kommen wir jetzt zum eigentlichen Thema: Zelda: Breath of the Wild. Ich wollte hier mal meine Ideen zu zweiten Teil einbringen. Im Magazin 08/19 habt ihr geschrieben, dass der leuchtende Arm an Link als eine Art Shiekah-Stein-Ersatz dienen könnte. Ich finde diese Idee ziemlich realistisch, aber ich könnte mir ebenfalls gut vorstellen, dass der leuchtende Arm auch als eine Art Master Sword dienen könnte, oder gar als eine Mischung aus Master Sword und Shiekah-Stein. Jetzt zum mumifizierten Ganondorf. Ich hoffe sehr stark, dass er nicht so funktioniert wie Shriek aus Ori and the Will of the Wisps. Soll heißen: Es wäre schon irgendwie unangenehm, wenn ich immer und überall aufpassen muss, dass dieses „Monster“ nicht auf einmal hinter mir steht und mich fertigmacht. Aber auch, wenn es so wäre, wäre BotW 2 immer noch das Game, auf das ich mich momentan am allermeisten freue! Jetzt noch eine Frage an das Team der N-ZONE: Wusstet ihr schon,

Erneut hat sich Ewald Hojesky bei uns gemeldet und einige Schnappschüsse seiner neuen Werke zukommen lassen. Mittlerweile ziert eine ganze Reihe von selbstgemachten Buttons und Co. seine Tasche.

dass die Hintergrundmusik aus dem Teaser-Trailer eigentlich nur die Titelmusik aus dem Ur-Zelda ist, allerdings rückwärts abgespielt? Ist das etwa ein Easter Egg? Heißt das etwa, dass einige Features aus älteren Zelda-Spielen zurückkommen? Ich halte es nicht für unmöglich. Nun noch ein paar Dinge aus BotW 1, die meiner Meinung nach in BotW 2 übertragen werden sollen. Ich hoffe, dass kleinere Bosse wie Leunen oder Hinoxe im Spiel bleiben. Kämpfe gegen solche Bosse waren immer eine schöne Abwechslung und die Prozentanzeige am Ende des Spiels sollte auch noch vorhanden bleiben. Die war nämlich immer ein guter Ansporn, auch wenn es ein wenig frustrierend ist, wenn man sich über 100 Spielstunden voll ins Zeug gelegt hat und dann am Ende in der linken unteren Ecke 36,59% steht (lach). Liebe Grüße aus Hamm und alles Gute, euer Leser

Jonathan

N-ZONE: Hallo lieber Jonathan! Zunächst einmal ganz herzlichen Dank für deinen sehr interessanten Beitrag. Und natürlich für die vielen netten und lobenden Worte zu Beginn, das hört man doch gerne. :-) Du hast viele schöne Ideen für Breath of the Wild 2 und wir sind sehr gespannt, ob sich welche davon später tatsächlich bewahrheiten. Man hört ja immer mal wieder Gerüchte zu dem Spiel, unter anderem zum angeblichen Fortschritt, aber grundsätzlich warten wir einfach nur sehnlichst auf Neuigkeiten. Das mit der Musik war uns tatsächlich neu! Wir haben uns nach deinem Beitrag gleich mal schlau gemacht und den Trailer rückwärts abgespielt und siehe da, es ist tatsächlich so, wie du es beschreibst. Ob das ein Hinweis auf Features aus älteren Zelda-Spielen ist, wagen wir aber nicht zu spekulieren. Es kann sich schließlich auch nur um einen netten Gag der Leute bei Nintendo handeln. Eines ist aber sicher: Wir können es genauso wenig erwarten wie du, endlich Neues zum zweiten Breath of the Wild zu erfahren und noch weniger, dass das Spiel erscheint! :-D

Fabienne Elaine Kialeinchen hat die für ihre Freizügigkeit bekannte Große Fee aus der Nintendo-64-Zeit der The-Legend-of-Zelda-Reihe gezeichnet. Toll!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

NINTENDO DIRECT – TODESSTOSS FÜR DAS KULTFORMAT?

Zuerst lange nix, dann eine Mini, dann Einzelankündigungen via Streams und Trailern und schlussendlich eine Partner-Direct, die für fragende Gesichter sorgte: War's das für das Direct-Format?

LUKAS: Johannes! Wir haben uns wieder einmal hier versammelt, um über das drohende/unwahrscheinliche/mögliche/[hier bitte Adjektiv einsetzen] Ende von Nintendos Direct-Videoformat zu plaudern. Das Thema hatten wir aufgrund der unklaren Strategie des Mario-Konzerns in den letzten Monaten beziehungsweise Jahren ja schon öfter. Ich zeichne kurz nach: Nach der letzten, nicht allzu ergiebigen Hauptausgabe im Herbst vergangenen Jahres ließ sich Nintendo ewig bitten, bis man im Frühjahr 2020 schließlich mit einer ebenfalls eher halbgaren Nintendo Direct Mini um die Ecke kam. Aber das war immerhin etwas! Danach folgte, abseits von Spezialausgaben etwa zu Pokémon, aber für Ewigkeiten nichts. Stattdessen gab es vereinzelte Trailer und Nebenher-Enthüllungen. Gut, generell sieht Nintendos Exklusivspiel-Portfolio in diesem Jahr mager aus, aber nicht einmal Ausblicke in die Zukunft gab es. Während viele andere Hersteller die Zeit nutzten, in der sonst die E3 stattgefunden hätte, zeigte Big N auch hier keine Direct. Die gab es erst vor wenigen Wochen, dann aber gleich mit zwei gewaltigen Einschränkungen: mit acht Minuten Laufzeit eine Mini-Ausgabe im wahrsten Sinne des Wortes und als Partner-Direct rein auf Third-Party-Games beschränkt. Die Begeisterung der Fans war endenwollend, der Ausblick auf angeteaserte weitere Ausgaben dieses Sub-Formats sorgt für ähnliche Gefühle. Schon zuvor stellten ranghohe Nintendo-Mitarbeiter das Direct-Format in Meetings und Interviews ganz offiziell in Frage, nur, um anschließend halbherzig zurückzurudern. Man wolle die hauseigenen Spiele auf „die bestmögliche Art und Weise" präsentieren. Klingt gut – dafür bräuchts's halt Spiele! Klar ist Corona nach wie vor ein höchst relevanter Faktor und erklärt und entschuldigt viele Verzögerungen. Das, was Nintendo hier tut beziehungsweise eben nicht tut, wie man das Vertrauen der Fans verspielt und die bis dato heißgeliebten und immer mit viel Spannung erwarteten Directs entwertet, grenzt aber schon fast an Fahrlässigkeit, oder?

JOHANNES: Lukas! Schöne Zusammenfassung! Ja, es ist schon wirklich eine Schande, wie sehr Nintendo derzeit den Großteil der Fans am langen Arm verhungern lässt. Hat man sich erst über Jahre mit dem Direct-Format ein extrem beliebtes und reichweitenstarkes Marketingtool erschaffen, scheinen die Japaner auf einmal ihr Interesse daran verloren zu haben. Aber warum? Ist es wirklich nur die Pandemie? Oder steckt, wie du schon andeutest, mehr dahinter? Hat Nintendo keinen Bock mehr auf „richtige" Direct-Ausgaben? Der „Partner Showcase" war schon wirklich eine enttäuschende Vorstellung für viele Fans, für mich ebenfalls. Am spannendesten waren in letzter Zeit noch die Streams zu einzelnen Spielen. Aber Herrgott, Nintendo! Wieso nicht mal wieder eine richtige Direct? Von mir aus könnte man ja weniger Spiele zeigen als sonst und dafür ein bisschen mehr Drumherum, so wie es andere Hersteller halt auch machen. Da können die Partner dann ja ruhig auch ihren Platz im Video haben.

LUKAS: Beziehungsweise ist die Partner-Direct ja nicht einmal einmal per se eine schlechte Idee, allerdings eben nur dann, wenn die entsprechenden Ausgaben im Tandem mit „echten" Directs stattfinden. Das ist wie bei Spielereihen, die seit langer Zeit keinen neuen Teil mehr gesehen haben: Veröffentlichst du ein Metroid Prime: Federation Force, ist das nur dann ein Problem, wenn du nicht zeitgleich Metroid Prime 4 ankündigst. Im Falle der Directs ist das ein taktisch so offensichtlich dämlicher Schritt, dass ich nicht glauben kann und will, dass Nintendo hier unbewusst handelt. Ich nehme an, man will einfach von der enormen Erwartungshaltung weg, welche die Videos früher stets ausgelöst haben. Klar, ohne eine solche lässt sich leichter planen. Der „Zauber", den Nintendo-Ankündigungen im Vergleich zu jenen anderer Hersteller stets hatten, ist damit aber halt auch Geschichte.

JOHANNES: Und das ist wirklich schade. Bleibt zu hoffen, dass sich das wieder ändert.

FET!

Zwei DVDs!

PLUS 16 Seiten extra!

Inkl. Top-Vollversion!

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

WWW.PCGAMES.DE | AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH

Ein Produkt der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

AUSGABE 10/2020

ab 16.09.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

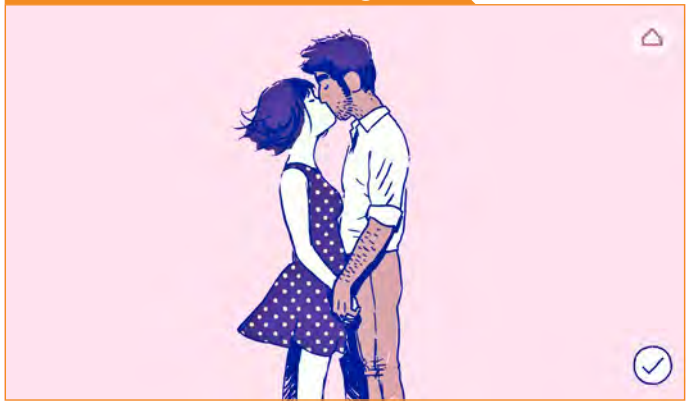
PIKMIN 3 DELUXE (Vorschau)

Schade: Kein Pikmin 4, aber wir nehmen natürlich auch den tollen letzten Teil der Serie mit Kusshand. Alles zum frisch angekündigten Switch-Spiel im nächsten Heft!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: R.E. (Test)

Langes Warten, gutes Remake? In der nächsten Ausgabe der N-ZONE haben wir endlich den großen Test des rundumerneuerten Gamecube-Hits für euch parat.

LIEBE IN VIDEOSPIELEN (Magazin)



Lasst uns über Liebe reden! In unserem Special rund um eines der schönsten Gefühle der Welt beleuchten wir digitale Beziehungen – unter anderem die von Mario und Peach!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Aleksandar Mitrevski, Antonia Dreßler, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, David Benke, Felix Schütz, Judith Carl, Sönke Siemens
Layout	Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
New Business	Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

4NETPLAYERS.DE

4Netplayers - Powered by 4Players.
© 2020 4Players GmbH. All rights reserved.

...und viele Weitere!

4PLAYERS
MARQUARD MEDIA GROUP

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP